

Sollten Sie hier keine CD vorfinden. so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Computer CD-Qualität: sehr gut TESTSLEGER

Defekte CDs schicken Sie an: Computer Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

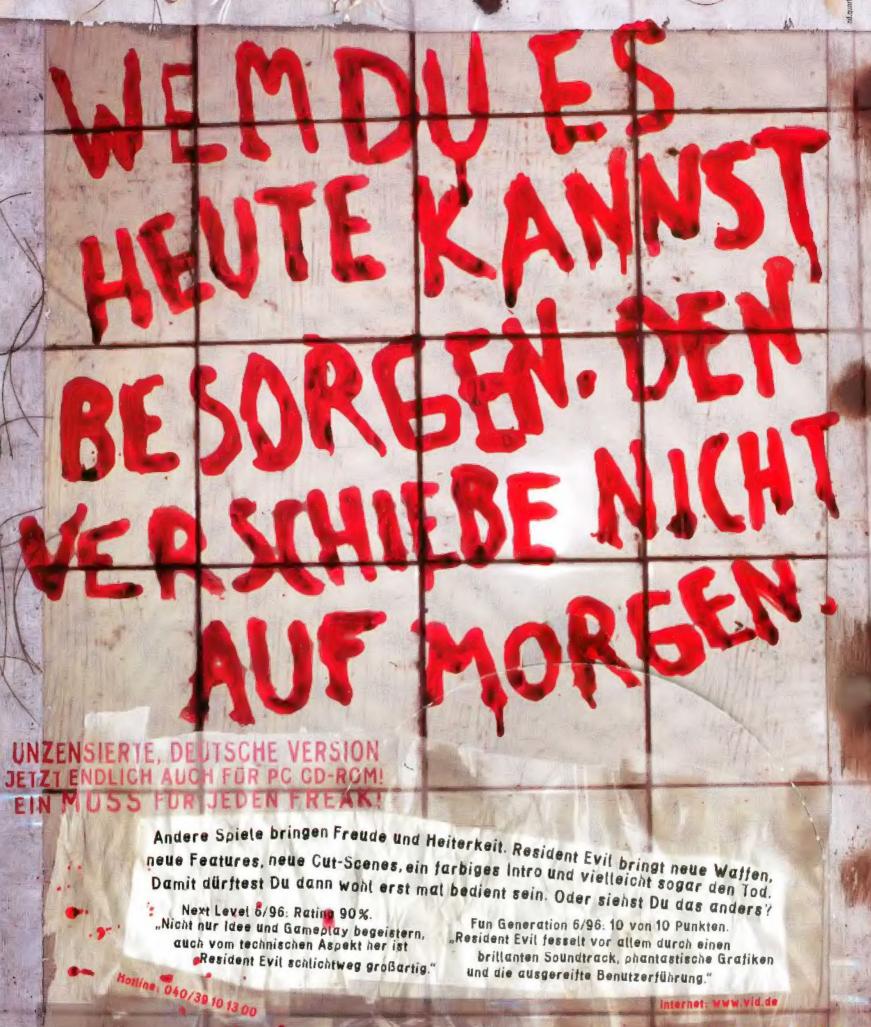
TIPS & TRICKS-TEI

Spieletips zu:

Dungeon Keeper, Carmageddon, X-COM Apocalypse, Der Industriegigant, Anstoß 2 u.v.m.

Getestet: Resident Evil, F-16, Anstoß 2, Little Big Adventure 2 Brandneu: Battle Isle IV: Incubation, Dark Colony, Anno 1602 u.v.m.





CAPCOM



Capcom Co., Ltd. 1996/1997. All rights reserved Capcom® is a registered trademark of Capcom Co.,

AUSSICHTEN

Zwar schütteten die Spielehersteller die Christian M: Außerdem sollten Sie nicht vergessen, daß ein Teil der Sommerlöcher in den letzten Jahren immer weiter zu, saisonale Schwankungen gibt

es aber immer noch. Die PC Action Redaktion schaut deswegen mit einem weinenden und

lachenden Auge in die nahe Zukunft.

Alex: Kollegen, ich sage nur 26, 13, 22, 24. Ihnen ist hoffentlich klar, was das bedeutet?

Christian M.: Versuchen Sie wieder die durchschnittliche Abweichung einer Granate bei Windstärke 13 anhand der Gausschen Kurve zu berechnen, um die effektivste Plazierung Ihrer Mörser festzustellen?!

Alex: Nein, das ist kein Spiel, sondern die Wirklichkeit. Ich weiß, bei Ihnen verschwimmen zusehends die Grenzen, aber diese Ziffern geben die Anzahl der getesteten Spiele der letzten vier Ausgaben wieder. Wir haben die Talsohle längst durchschritten, Als E3-Veteran sollten Sie wissen, wie das jetzt weitergeht!

Christian B.: Verstehe, Sie spielen auf die ca. 300 angekündigten Spiele an, die alle noch vor Weihnachten einem aufwendigen Testverfahren unterzogen sein wollen. Moment, das wären im Durchschnitt ungefähr 100 Spiele pro Ausgabe! An die vermutlich viel höhere Dunkelziffer möchte ich gar nicht denken...

Herbert: Sehen Sie es positiv. Alles Gute kommt von oben. Wenn die Spieleflut über uns hereinbricht, fallen vielleicht endlich auch ein paar schöne Testmuster für mich ab.

Spiele trotz Ankündigung erst sehr viel später erscheint. Wenn die Hersteller wieder Ende November merken, daß ihr Programm doch nicht mehr fertig wird und es gleich zehn Monate in das nächste Spielehoch verschieben, entspannt das die Lage.

> Christian B: Oder aber ihr unfertiges Spiel auf den Markt werfen und dann langsam nachbessern. Bei diesem Gedanken muß ich ganz entschieden auf ein härteres Vorgehen gegen Bug-Software drängen. Gerade in der

saisonalen Hochkonjunktur müssen wir die Spreu vom Weizen trennen.

Alex: Ausnahmsweise bin ich mal ganz Ihrer Meinung Herr Bigge. Schnellschüsse aus der Hüfte sind unverzeihlich.

> Eigentlich sollten die Hersteller selbst wissen. daß ihnen derartiges nachgetragen wird.

Christian M: Positives Denken, Kollegen! Ich denke da nur an Longbow 2, Tomb Raider 2, Starfleet Academy, Blade Runner und die vielen kurzweiligen Stunden, die ich damit verbringen werde.

Herbert: Sie haben gut lachen Herr Müller. Immer picken Sie sich die Rosinen aus dem Kuchen und wir bekommen, was übrig bleibt. Nebenbei scheinen Sie zu vergessen, daß bei der reinen Anzahl der ausstehenden Tests genüß-

liches Spielen getrübt wird. Ich für meinen Teil werde gleich jetzt meinen Urlaub nehmen, um für die bevorstehenden Strapazen gerüstet zu sein. Schließlich wird man nicht jünger!

Alex: Ich hoffe doch, daß Sie rechtzeitig für die ECTS-Messe wieder voll einsatzfähig sind. Dann werden wir nämlich sehen, was von den hochtrabenden Ankündigungen der Hersteller dieses Jahr wirklich den Spielern präsentiert wird.

DIE REDAKTION

CHRISTIAN MÜLLER, 30

Actionspiele, Simulationen

begeht wieder einmal einen Genre-Seitensprung und kann bjetzt bei Lands of Lore: Götterdämmerung endlich seinen Außenbandriß kurieren.

HERBERT AICHINGER, 35 Actionspiele, Adventures

hat sich ob der bevorstehenden Spielewelle, bereits in den Urlaub verdrückt. Naja Herbert, freue Dich schonmal auf die Stapel auf Deinem Schreibtisch.

ALEXANDER GELTENPOTH, 24 Strategie, Rollenspiele

mokiert sich über seine gebrechlichen Kollegen, freut sich auf die guten Spiele, die da sicher kommen werden und schielt neidisch auf Lands of Lore 2.

CHRISTIAN BIGGE, 30

WiSims, Sport- und Rennspiele

kommt nur noch im Eishockev-Dreß ins Büro und versucht nach Atlanta jedem aufs Auge zu drücken, daß EA Sports die einzigen Messe-Highlights hatte.



endlich hielt
das Böse seinen triumphalen Einzug auf
die Monitore.
Mit Dungeon Keeper
gelang Bullfrog einmal mehr
das "etwas andere" Computerspiel. Wie
Sie Ihre Monsterhorden am effektivsten
unter Kontrolle bringen, erfahren Sie in
unserem ausführlichen Tutorial vom
Strategieexperten Uwe Symanus





OF

	ø		1		ï		4			L		ľ	1	_	4	Ξ	3	Г	Ĺ	11	i	١	E	-	ш
Auftakt	ĺ			, i		è	į.				ř										r		*		.3
Bestseller .								,										9			4			.5	12
Bewertunge	r	1	,	,				٠						.6			٠	4		*					51
Die Redaktio	0	n		٠								*								•				8	.3
Impressum	P		4								,	٠			p		ú	4						4.	51

Innait Spieletips	*			*	łį		-	÷	4			۰	*	*	*	*	۰	•	в	*		۰	٠	.90
Inhaltsverzeichnis							4		n		'n	'n		ı	ě			*			#			4
Inserentenverzeic	h	n	is			*		*	*	4														.93
Referenz-Spiele .	4					*					4		*						,		4	e		.92

		1		N		١	ı		L	J	G		L		L		E	_
Hardware-News					·							,			4			.19
Lands of Lore 2	×		×		4					•	h		4		v	•		8
Mythos Lara Croft							4					ь	в	4	ė			.44
Spiele-News			-					4				4	b			u		8
Vermischtes																4		.19

SE	IT	'€	5	2





Test des Monats: **Constructo**r



Frischen Wind bringt Acclaim ins Echtzeit-Genre. Als Baulöwe haben Sie die Gewinnmaximierung im Sinn und wollen die ganze Stadt unter Kontrolle bringen mit allen Mitteln. Gespannt auf den Test? Ab Seite 52 geht's los!

	1	1)F	7	C	5	C		1	Δ	NU
Age of Empires												
Anno 1602												
Baphomets Fluch 2												
Battle Isle IV: Incubation			ь		h		٠					.30
Cart Precision Racing			•		4	*	4	1 1	.0	.9		.32
Close Combat 2												
Dark Colony - THEMA DES MON	IAT	5	h				D		÷	4	4	.22
Das fünfte Element						×	9			•		.36
F1 Manager Pro						*						.38
Flight Simulator 98		. 1					ъ.	4 8				.32
Flying Saucer												
Jack Orlando					- 10							.50
Montezuma's Return!						4						.38
Shadows of the Empire												.26

Total Annihilation42

	TEST	re
688 (I) Hunter Killer		
Anstoss 2 **	******	60
Atmoic Bomberman		64
		52
D.O.G		
Dragon Dice		
Evidence		
Hardcore 4x4		71
Imperialismus 😁		
Machine Hunter		.86
Meat Puppet		.86
Monster Trucks		
No Respect		
Pacific General		
Pete Sampras Tennis 97		
Resident Evil		
Seafight		
Soul Hunt		
Super Bubsy		
Swing		
Voodoo Kid	******	.08
Warlords 3		./8
SPIELER	FORL	JM
⊕ Der Industriegigant		.90
SPIE		<u>'5</u>
Anstoss 2		
Carmageddon		
Dungeon Keeper		.96
X-COM: Apocalypse		100
❸ Der Industriegigant		124
KUF	RZTIF	25
Chasm		141
Dungeon Keeper		
F-22 Lightning 2		
Formel 1		
Heroes of Might & Magic 2	******	141
MDK		
Vermeer		
X-COM: Apocalypse		140
HAD	DILLAF	20
	DWAF	
Ourchgeschüttelt		142
CH Force FX, Force Feedback-Joystick Referenz-Klassen		1//
Referenz-Klassen		144
·		
Zu den mit der CD gekennzeichne finden Sie Inhalte auf der Cover C		



Hardware CH Force FX



Schon ist er da, der erste elektromotorbetriebene Force Feed-

stick. Zwar fehlt es noch an einer breiten Software-Unterstützung, trotzdem haben wir uns für Sie

von CH Products Force FX schon einmal kräftig durchrütteln lassen.



CARMAGEDDON PRÜFUNGSFRAGEN

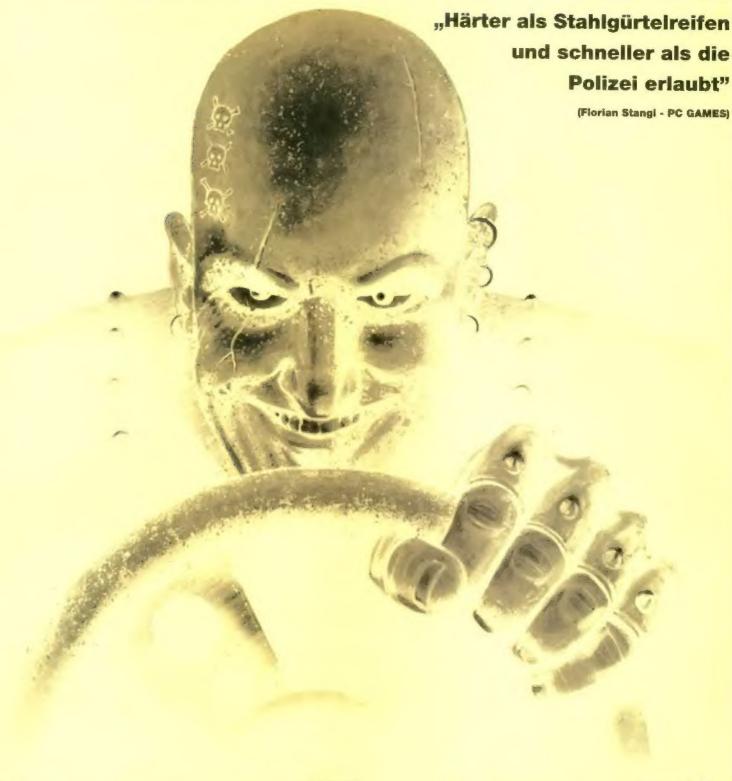
TESTBOGEN

Summe

FUNSOFT	nden	hacta	man de une Ende de					1111111	Hinweis für die Beantwortung der Fragen: Bei Fragen mit vorgedruckte Antworten können eine oder mehrere Antworten richtig sein. Jeweils richt						
		Desta	rpunkte	Tetsach-			-	ID.	n anzukreuzen. Bei Frage	tworten sind in den dazugehörigen Kästch	Antworten sind in den dazugehörigen Kästchen anzukreuzen. Bei Frag nach Zahlen sind diese in die dafür vorgesehenen Kästchen einzusetz				
Bemerkungen:	nein	ja	Zulässige Febler- punkte	liche Fehler- punkte	4	St		n.	nen Kästchen einzusetze	ch Zahlen sind diese in die dafür vorgesehe	ich Zahlen si				
			7				Klasse 1a			Vom Schüler auszufüllen					
			7				Klasse 1b		geboren am:	Name:	Name:				
STAUNCES			7				Klasse 2		Prüf- datum;	Vorname	Vorname:				
			7				Klasse 3			voltanie.	VOITAING.				
geprüft von:			7				Klasse 4				Fahrschule:				
SC			7				Klasse 5		enden Hilfsmittein beantwortet zu haben	h versichere, die nachfolgenden Fragen mit allen, mir zur Verfügung ste	ch versichere, die na				
			7				Panzer			Unterschrift:	Unterschrift:				
						Ţ	ămiiche Frage?!?!?!	iese	WSDF= Was soil	Ahetorische Frage K= Fangfrage (Achtur	= Ahetorische Fr				
edrosselt.		neingefa genug.	e Kurve h nicht hoci	nug in di ug fliegt	l ger	schn ze F	Er hat sein Te Er ist nicht so Das schwarze	B 14II + K 08/15 + WSDF 134/29	den und beginnen zu singen.	Es fängt an zu schneien und es besteht erhöht Die Fahrer stelgen aus, fassen sich an den Här Es wird gleich eine Menge Blech fliegen.	Die Fahre				
r mainem	pier hinte	n das Pa	be, muß ic	parkt hal	rger	ch hi	Nachdem Ich Scheibenwis	(R 420) = K 17.33 = VMMMF 123/456	Verkehrszeichen nähern?		Geschwin				
	ssen.	jen zu la	er ausstei	n Mitfahr	, um	halte	Sie dürfen ha			Mit der Beifahrerin in ein entlegenes Waldstüc Sitze zurückklappen.	Mit der B Sitze zun				
linken ug zu zerstören.				unan-tr	ht a	ke d	6. Wie reagiere • • • oberen Ecke	R 140 • K D8/15 • WSDF 124/29	uf diesen Unfall zu.	3. Sie fahren mit Ihrem Fahrzeug geradewegs Wie reagieren Sie In dieser Situation?	3. Sie fahre n u n Wie reag				
				wechsle	ınd ı	ngst	Ich habe An		nigil.						
			g und veru				passieren zu			mazinatini pantamweto nich t	(ED)(1				
in the second se	pier hinter nicht auf nen.	in das Pategen es en gesehen zu la e ich sei	be, muß ik damit der lussteile mussteile en dieser	parkt haltfernen, con Mitfahrt?	ger r hat	schnize F Fahii Sie ch hilisch eses halte	Er ist nicht so Das schwarze Nichts! Der F. 5. Was haben S Cheibenwis Ich habe dies 6. Wie reagiere Che oberen Ecke	R 140 = K 17.01 = WINDF 120/456	den und beginnen zu singen. 3 Verkehrszeichen nähern? fahren und die uf diesen Unfall zu.	Die Fahrer steigen aus, fassen sich an den Här Es wird gleich eine Menge Blech fliegen. 2. Was haben Sie zu tun, wenn Sie sich diesem Geschwindigkeit anpassen, Geschwindigkeit drastisch erhöhen. Mit der Beifahrerin in ein entlegenes Waldstüc Sitze zurückklappen.	Geschwin Geschwin Geschwin Mit der B Sitze zum 3. Sie fahre Wie reag				

Summe

DIES IST KEINE SPAZIERFAHRT! HIER ERWACHEN UR-INSTINKTE!









Vertrieb: Rushware GmbH. Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH. Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 Schweiz: ABC SDFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH. Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.



Lands of Lore: Götterdämmerung • Rollenspiel

LICHTBLICK IM

An unüblicher Stelle lesen Sie in dieser Ausgabe eine Art Vorschau-Artikel. Der Grund? Zwei Tage vor dem Produktionsende überraschte uns ein Anruf der Westwood Studios, der eine erste spielbare Version des seit über zwei Jahren in der Entwicklung befindlichen Rollenspiels Lands of Lore: Götterdämmerung ankündigte. Wir haben sofort umdisponiert, um einen ersten Eindruck des zweiten Teils der Westwoodschen Fantasy-Saga vermitteln zu können.

ten, als man sich über Wochenenden hinweg einsperren konnte, allerlei Kräuter und Lebensmittel in den Lederbeutel füllte, mystische Schriftrollen studierte, das Kettenhemd anlegte, die Klinge schärfte und zu dunklen Dungeons oder verwunschenen Wäldern aufbrach. Es war die Zeit von Ultima, Wizardry, Might & Magic und Eye of the Beholder. Aber wie lange ist das jetzt schon her?

CTION 9/9"

as waren das noch für Zei- fristen seitdem ein freudloses Dasein. Lediglich Stonekeep und in Ansätzen Daggerfall konnte die dürstende Gemeinde am Leben erhalten. Aufgrund der heutzutage notwendigen technischen Standards scheuen viele Entwickler die langen Entwicklungszeiten und die damit verbundenen Investitionen. Seit den beiden Eye of the Beholder-Spielen aber haben die Westwood Studios nie ein Hehl daraus gemacht, wie sehr

Genre am Herzen liegt. Nach den beiden Beholder-Abenteuern unterstrich man mit dem ersten Teil von Lands of Lore zuletzt 1993 die Kompetenz in Sachen Rollen-

"In Lands

of Lore ha-

ben wir derart

viel Musik gepackt,

daß sie über zwei Au-

dio-CDs füllen würde."

Frank Klepacki, Senior Composer

Seitdem spiel. wird von einem 25-köpfigen Team unermüdlich an Lands of Lore: Götterdämmerung getüftelt. dies solange gedauert hat, hängt zunächst mit den hohen sprüchen an Umfang und Stimmigkeit des Spieldesigns für eine

derart interaktive Fantasywelt zusammen. Zum anderen aber mußte sich Westwood in der langen Entwicklungszeit immer wieder neu den rasend schnell veränderten Hard- und Software-Gegebenheiten anpassen. Pentium-Prozessoren, quartalsweise steigende MHz-Taktungen, neue Granicht zuletzt MMX-Befehlssätze mußten nach und nach berücksichtigt werden. Aber schon die ersten Spielstunden zeigen, daß es sich gelohnt hat und das Er-

> gebnis ein typisches Westwood-Statement ist: Innovatives Spieldesign wird Teil eines audiovisuellen Erlebnisses.

Die Zauberformel der Amerikaner ist. Grafiker, Screen-Designer, Autoren und Komponisten so früh und so tief wie möglich in die eigentliche

grammierarbeit einzubinden. Auf diese Weise können diese ihre Vorstellungen viel besser in die technischen Rahmenbedingungen einbinden. Andere Spiele zeigen, wie oftmals hervorragende Ideen in der mangelhaft abgestimmten technischen Umset-

zung verpuffen. Und wieviele Spiele gibt es, die z.B. über eine hervorragende Engine verfügen, aber deren Spielablauf durch ein mieses Design zunichte gemacht wird? Westwood versucht hier, einen Mittelweg zu gehen und die Bedürfnisse, aber auch die Möglichkeiten aller Beteiligten unter einen Hut zu bringen. Mit Erfolg.



GENRE





Während der Konversationen werden Videobilder von Schauspielern in die gerenderten Hintergründe gestanzt: das Ergebnis überzeugt.

klingt

simpel: Ei-

ne der aufre-

geschichte."

Executive Vice President

Louis Castle,

gendsten Eigen-

Triumph von Design und Technik Götterdämmerung knüpft an die Ereignisse des ersten LOL-Teils an

und erzählt die Geschichte des Königreichs Gladstone und Luthers, dem bürgerlichen Sohn der getöteten Hexe Scotia. Neueinsteiger müssen um die damaligen Geschehnisse aber nicht wissen, da in einer weitausholenden Erzählung alle Zusammenhänge seit Anbeginn der Welt darge-Epos). Der Spieler erlebt LOL 2 in der Rolle Luthers gewohntermaßen aus der Ich-

Perspektive. Aber er ist auf sich al- Performance in unterschiedlichen

kann die 3D-Engine bis zum Vollbild vergrößert werden. Mit verschiedenen Detaileinstellungen

wird das jeweilige System konfiguriert, wobei mehr RAM mehr Grafik bedeutet. Westwood nutzt im Systemspeicher einen sog. Texture Cache. Je mehr zur Verfügung steht, desto höher ist die Auflösung der Texturen. Ähnlich Lucas Arts Outlaws kombiniert LOL's Grafik-Engine Polygonwelten mit Bitmapschaften Lands of Objekten und Charaktelegt werden (sie Das Lores ist seine epi- ren. Allerdings sind diesche Hintergrund- se von bestechender Qualität, sie wurden komplett gerendert und stehen entsprechend der

lein gestellt, eine Heldengruppe Auflösungen zur Verfügung. Neben kann nicht geformt werden. Je der Programmierleistung aber benach Performance des eigenen PCs sticht vor allem das Styling des



Luthers magische Fähigkeiten beruhen auf dem Vermächtnis seiner Mutter. Allerdings lernt auch er im Laufe des Spiels einiges dazu.

Rollenspiels. Ohne Übertreibung darf gesagt werden, daß Götterdämmerung zu den optisch und akustisch imposantesten Werken Computerspielgeschichte gehören wird. In der märchenhaften und glaubhaft erzählten Storv enfaltet sich eine Farb- und Formenvielfalt, die ihresgleichen sucht. Aber auch Musiker und Soundtechniker haben sich bei Westwood erneut selbst übertroffen. Ein wahrlich poetischer Klangteppich begleitet Luther durch die 20 ersonnenen Welten, die alle mit eigenen Themen ausgestattet wurden. Prasselndes Fackelfeuer oder Stimmen können dank 3D-Sound im Raum bestimmt werden und verändern sich realistisch. wenn man seine Position verändert. Komplettiert wird dies durch den überzeugenden Einsatz spielfilmartiger Videotechnologie, die in der Kombination mit Renderanimationen oder der 3D-Engine ein-



Das Inventory (oben) klappt bei Bedarf aus Luthers immer präsentem Eigenschaftsbild heraus.

Mana

Aufstieg zur

Magiestufe 4

Leben



Trotz des Verzichts auf Polygon-Charaktere, wirken alle Wesen in Lands of Lore sehr realistisch. Sie wurden wie dieser doppelköpfige



Panther und die ersten spinnenhaften Ausgeburten des belialschen Muttertiers fein säuberlich gerendert und als Bitmap verwendet.

AKTUELLES LANDS OF LORE: GÖTTERDÄMMERUNG

gesetzt wird. Und obwohl LOL 2 über alle Elemente eines klassischen Rollenspiels verfügt, spielt es sich so leicht wie ein Adventure. Der Weltenentwurf ist nicht verkompliziert, es gibt keine kryptischen Magieregeln und unnötigen Konversations-Marathon. Die Spielumgebung begnügt sich nicht nur mit engen Gängen und dunklen Gewölben, sondern offeriert eine komplette Schöpfung mit

"Lands of Lores Charaktere sind so unterschiedlich.
Manche davon wird man lieben, anderen möchte man am liebsten den Kopf weghauen."
Frank Klepacki, Senior Composer

landschaften. Für leidenschaftliche Rollenspieler legte das LOL-Team daneben besonderen Wert auf die KI der Computer-Charaktere. Nichts ist desillusionierender als dämliche, suicidsuchende Monster. Ein eigens entwickeltes



LANDS OF LORE: DAS EPOS

In den Schöpfungsmythen aller Zivilisationen finden sich Hinweise auf unsterbliche Wesen, die die Grundlage jeglicher Existenz gelegt haben. Es besteht kein Zweifel daran, daß uralte Götter einst die Sphäre der Menschen besucht haben. Die Welt der Sterblichen ist für die Ahnengötter etwas Besonderes. Wer unaufhörlich in der Verantwortung steht, der braucht auch einmal Muße. Die Ahnengötter genossen es, die Erde zu besuchen, sich treiben zu lassen und einmal nichts erschaffen zu müssen. Ein ehernes Gesetz verbot nämlich nach dem Schöpfungsakt jegliche Beeinflußung. Welch eine Wohltat für einen Gott. Doch es kam wie es kommen mußte und die ständige Konfrontation von Sterblichen und Unsterblichen konnte nicht funktionieren. Einer der bösen Ahnengötter war es, der die heilige Regel der Nichteinmischung brach. Sein Name lautete Belial.

Er fand Gefallen an der Rasse der Dracoiden und stattete die friedliebenden Wesen mit göttlichen Waffen
und der Magie der Ahnengötter aus.
Eine nie gekannte Kampfeslust entstand in den Dracoiden. Auch wenn
Belial vom Rat der Ahnen dafür schwer
gerügt wurde, konnten sie in das Geschehen nicht eingreifen ohne selbst das Gesetz zu brechen.

setz zu brechen. Die vernichtende Gewalt bekamen

als erste die Hulinen zu spüren. Obwohl tapfere Jäger, hatten sie gegen die übermächtigen Waffen

keine Chance. Doch als ihre Auslöschung bevorstand, konnte einer der Ahnen-Götter dem Unrecht nicht länger zusehen. Anu, seinen späteren Gefährten als Drarakel bekannt, beschloß die Hulinenrasse zu retten und stellte das Gleichgewicht der Kräfte wieder her.



Doch die Ahnen beschlossen nach Belials Tod ihre Stadt und die Sphäre der Sterblichen zu verlassen. Die magische Energie versiegte und das Muttertier verfiel in einen tiefen Schlaf. Drarakel wurde auserkoren, über das Monstrum zu wachen und wurde so zum Hüter des menschlichen Schicksals. Über Jahrtausende geschah nichts, bis die Gier der Hexe Scotia das



Unheil brachte. Einst die Geliebte des Prinzen von Gladstone, wurde sie verstoßen und sann Zeit ihres Lebens auf Rache.

Nachdem sie ihren Sohn Luther geboren hatte, wollte sie den inzwischen gekrönten Richard töten. Um in seine Nähe zu

kommen, suchte sie ein uraltes magisches Artefakt. Die Nie-

dermaske erlaubte es ihr, jede beliebige Gestalt anzunehmen. Die Maske aber war eines der letzten Relikte der Ahnengötter und ihre Magie erweckte das große Muttertier.



Scotias Plan schlug fehl und sie wurde von einem der großen Helden Gladstones erschlagen. Im Moment des Todes konnte sie noch Teile der Verwandlungsmagie an Luther übertragen. Aber eben nur

Teile. Luther konnte sich zwar verwandeln, aber er war nicht in der Lage es zu steuern. Auf der Suche nach Heilung, schlug sich der genervte Luther bis nach Gladstone durch. Dort wurde er von den Soldaten sofort festgesetzt und eingekerkert, gestraft für die Vergehen seiner Mutter. Derweil sammelt das Muttertier weiterhin Energie für Belials Wiedergeburt. Durch eine glückliche Verwandlung gelingt es Luther, seinem Gefängnis zu entkommen. In der Hoffnung auf Heilung seines Fluchs sucht er Drarakel auf.

Der ehrwürdige Ahnengott darf ihm aber nicht helfen und schickt ihn auf den südlichen Kontinent. Dort trifft Luther auf Gladstones Mystikerin Dawn, die ebenfalls die Ge-



fahr des Muttertiers wahrnimmt. Alleine Luthers innewohnender Rest der Ahnenmagie ist es, der das Böse besiegen, aber auch Belials Reinkarnation einleiten kann...



Mit viel Phantasie und sicherem Blick für die Schönheiten der Natur entwarfen die Designer eine faszinierende, fremde Welt. Oben eine Dschungel-Szene, unten Dawn, Gladstones machtvolle Mystikerin.

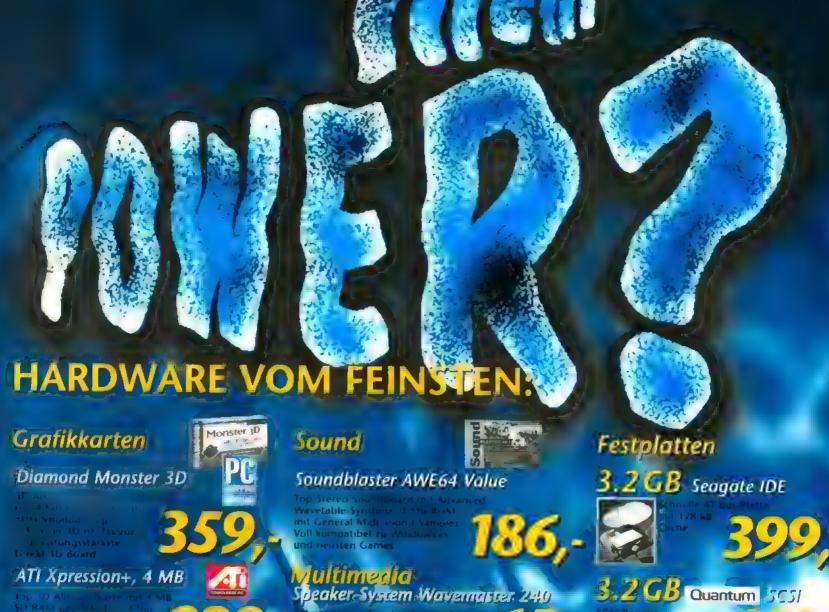
System mit dem Namen "reactive environment" schafft Abhilfe. Feindliche Einheiten ergreifen sofort die Flucht, wenn sie sich unterlegen fühlen oder den Kampf zu verlieren scheinen. Bei seiner Flucht aus Gladstone z.B. verwandelt sich Luther in ein übermanngroßes Biest, tritt man auch nur

System mit dem Namen "reactive in die Nähe eines Soldaten, environment" schafft Abhilfe. schreit dieser vor Schreck auf Feindliche Einheiten ergreifen so- und nimmt die Beine in die fort die Flucht, wenn sie sich un-

Wir jedenfalls werden nun diese Ausgabe schnellstens zur Druckerei bringen, um uns am Wochenende einzusperren...

Christian Müller

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM	
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption	Sprache: Deutsch	
Hersteller:	Westwood Studios	Erscheint: September	
Action =	Rätsel 😑	Strategie Wirtschaft	



Marrox Millenium 2, 4 MB

Hercules Stringray 128 3D, 6 MB

Flagpoint 3D, 4 MB

Monitore

17" Goldstar CS 77

RII, 65 kHz, Screen Displa

17" Visionmoster 86171 Von **ilvama**

on Screen Display Kissen Trapez, 21 Speicherplätze

20" CTX KEG 2085XE



3 2 GB Quantum SCS/

CD-RON 24 fuch ATAPI



Ricon MP52005

WIR FÜHREN ALLE AKTUELLEN SPIELE IN UNSEREM SORTIMENT!

http://www.pcspezialist.de



Mit Temujin: The Capricorn Collection versucht Southpeak, das Genre des Interaktiven Films durch Verbesserungen im Gameplay neu zu beleben.



Temujin: The Capricorn Collection

ADVENTURE Wie macht man einen Film interaktiv?

Das Genre des Interaktiven Films scheint so gut wie tot zu sein, aber die junge Software-Company SouthPeak Interactive wagt just auf diesem Gebiet einen Neuanfang. David Johnston von SouthPeak ist jedenfalls der Ansicht, daß es nicht die Videosequenzen an sich waren, die die Spieler langweilten, sondern die Art und Weise, wie sie in die Games implementiert wurden. Als vor ca. eineinhalb Jahren die Arbeit an Temujin: The Capricorn Collection aufgenommen wurde, entschloß man sich daher, das Spiel auf der Grundlage von realistischen FMV-Sequenzen aufzubauen, aber in Sachen Gameplay alles anders zu machen als bisher üblich. Möglich soll dies durch die Video Reality-Technologie werden, die es den Spielern erlaubt, eine aktivere Rolle zu übernehmen und tatsächlich nach Belieben in der Spielewelt herumzuwandern. Dort dreht sich alles um ein fiktives Museum mit einer Sammlung von Schätzen des alten Mongolenherrschers Oschingis Khan. Der Spieler deckt eine Verschwörung gegen den Präsidenten der Vereinigten Staaten auf, in dem ein kraftvoller antiker Zauber die entscheidende Rolle spielt. Der Schlüssel zu diesem Zauber findet sich irgendwo in Temujins Schatz, der Capricorn-Collection. Als Release-Termin für Temujin wird der September 97 angepeilt. ha

Info: http://www.southpeak.com

Azaria

ADVENTURE Mystik im Net

Azaria, das von Insidern als "Myst online" charakterisiert wird, ist das erste Produkt des texanischen Softwarestudios Singularity. "Wir wollten ein Adventure mit Inventar und integrierten Puzzles machen, das grafisch ebenso ansprechend ist wie Myst – insofern fassen wir den Vergleich als Kompliment auf", kommentiert Rick Gonzalez, der Entwicklungschef von Singularity.

Trotzdem wird es sich bei Azaria nicht lediglich um einen weiteren Myst-Klon handeln, denn das Game bietet über Singularitys Mass-Play-Technologie Multiplayer-Fähigkeiten über Internet. Das Besondere daran ist, daß das Spiel weitgehend serverunabhängig abläuft dadurch wird es beispielsweise möglich, einen im Single-Player-Mo-

dus erreichten Spielstand ins Internet-Game zu übernehmen. Die MultiplayerKomponente verleiht dem
Spiel durch die Interaktion
mit anderen Spielern auch
eine Art Rollenspiel-Element, das durch das integrierte Magiesystem noch
stärker betont wird. Azaria
kommt im Herbst dieses

Unverkennbar orientiert sich Singularitys multiplayerfähiges Adventure Azaria an der Optik von Myst.

Jahres auf den Markt - ein Demo kann man sich schon jetzt auf der unten genannten Webseite herunterladen. ha

Info: http://www.massplay.com/business/singularity//products.html



G-Police

ACTION Helikopter-Jagd à la Bladerunner

Neben Formel 1 '97 bastelt Psygnosis derzeit an einem weiteren Direct3D-Vorzeigespiel mit dem Titel G-Police. Als Mitglied einer privaten Polizeitruppe sorgt man in einem düsteren Metropolen-Szenario des Jahres 2097 für Ruhe und Ordnung. Die 35 angestrebten Missionen sol-

len sich auf fünf Kampagnen erstrecken. In einer ersten Fassung gefielen besonders das angenehme, an Descent 2 erinnernde, Handling der futuristischen Düsen-Helikopter und vor allem die fantastischen Lichteffekte. Besonders die Voodoo-Chip-Karten brillieren hier auf ganzer Front. cm

Info: http://www.psygnosis.com



12

Turok

ACTION Dinosaurier-Jäger

Acclaims Nintendo 64-Hit Turok erreicht unter tatkräftiger Mithilfe von 3D-Beschleunigerkarten nun doch noch die PC-Spieler. Und nur Besitzer solcher Zusatzhardware werden in dessen Genuß kommen. Mit einer herkömmlichen 3D-Engi-



In einem verlorenen Land muß es Einzelkämpfer Turok mit ganzen Batallionen genetisch veränderter Dinosaurier aufnehmen.

ne wären die vielen Transparenz-Modi, Filterffekte oder das Mip-Mapping der Nintendo-Hardware nicht annähernd umzusetzen gewesen. Das Resultat kann sich aber absolut sehen lassen und übertrifft selbst mit der kleinsten Auflösung von 640x480 Bildpunkten sein Konsolenvorbild gleich um das Vierfache.

Interessant wird sein, zu sehen, ob die Entwickler, die auf den N64-Controller perfekt abgestimmte Steuerung verlustfrei auf die PC-Verhältnisse übertragen können. cm

Info: http://www.acclaim-nation.com

Agent Armstrong

ACTION Gerenderte Mafiosi-Jagd auf 3D-Plattformen

Virgins neuer Action-Held heißt Armstrong, Steed Armstrong. Eine witzige und zitatreiche Geschichte bildet den Hintergrund zu seinem ersten Abenteuer, in dem sich alles um die 30er Jahre, italo-amerikanische Syndikate, Nadelstreifenanzüge und jede Menge blaue Bohnen dreht. Der Superagent soll die Welt vor Spats Falconetti retten und

jabt dabei in 25 Levels um die halbe Welt. Alle Hintergründe und Spielfiguren wurden dabei in farbenfrohem Comicstil komplett gerendert und machen mit zahlreichen Zoomeffekten auch von der Raumtiefe Gebrauch. Ab September darf man sich auf das kurzweilige mit Gags und Lachern gespickte Spektakel freuen. cm Info: Grolier Interactive, 60 St. Aldates, Oxford, OX1 1ST, UK



Hat ganz schön Rasierklingen unter den Armen, diesen Muskelprotz führen Sie durch 25 Levels.



Xenocracy

ACTION Space-Polizei im Sonnensystem

Im Auftrag von Grolier Interactive entwickelt Simis (Terracide) derzeit das Weltraumspiel Xenocracy. Dessen Geschichte ist in unserem eigenen Sonnensystem angesiedelt, das von den Auseinandersetzungen zwischen vier unterschiedlichen Kolonien erschüttert wird. Als Mitglied einer interplanetaren Polizeitruppe sollen die Streithäh-

ne von der Erde, dem Merkur, Mars und der Venus zur Raison gebracht werden. Neben den Weltraumgefechten muß man dazu auch auf die Planetenoberflächen abtauchen. Interessant ist, daß man die Cockpitanzeigen frei konfigurieren kann und, über eine Art Ressourcen-Management, in der Lage ist, neue Waffen zu entwickeln. cm

Info: http://www.grolier.com



Alle Schiffstypen werden anhand von Polygonen dargestellt.

Take no Prisoners

ACTION Schüsse von oben

Anders als erwartet, wird es sich bei Take no Prisoners, das Raven Software gerade für Red Orb Entertainment produziert, nicht um einen traditionellen 3D-Shooter aus der Ich-Perspektive handeln. Die Entwickler wollen sich wohl bewußt von hochkarätiger Konkurrenz, wie Daikatana, Half-Life und Unreal, absetzen und entschieden sich u. a. deshalb für die Vogelperspektive. "Wir hätten Take no Prisoners auch als 1st Person-Game realisieren können, aber wir glauben nicht, daß es dann genauso gut wäre", kommentiert Steve Schreck von Red Orb die Entscheidung.

Die Story des Games bietet gegenüber anderen Shootern wenig Neues: sie spielt in der Stadt San Antonio, die gerade einen Atomkrieg überstanden hat, und der wortkarge Söldner Slade hat den Auftrag, die einzige verbliebene Energiequelle, die in einer großen Kuppel verborgen ist, für die Stadt zu sichern. Es ist jedoch alles andere als leicht, an die Kuppel heranzukommen, denn überall in den Straßen

lungern Störenfriede, Mutanten, Mechs und andere zwielichtige Gesellen herum, die Slade bei der Erfüllung seiner Mission behindern. Die sieben Zonen der Stadt, die insgesamt 20 verschiedene Territorien umfassen, sind durch diverse Verkehrsmit-



tel miteinander verbunden. Bewohnt werden sie von 22 verschiedenen Arten von Gegnern, auf deren unterschiedliche Eigenschaften sich Slade bei der Auswahl seiner Taktik einstellen muß. Take no Prisoners, das auch mit sechs verschiedenen Multiplayer-Optionen aufwartet, wird voraussichtlich im Oktober fertiggestellt sein. ha Info: http://ravensoft.com

Im All ist die Macht unteilbar!



Spätsommer 1997

Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum

In Echtzeit müssen Sie Schritt für Schritt den Authan Ihrer Kolonie anderi mit



18nfrontiert

So wenig Zeit - und eqviel zu tun

figal für welchen Szenerie oder Modus. (Solo oder Multiplayer via Modent, LAN oder Internet) Sie sich entscheiden, die Herausforderung ist genaltig und Gefahr ullgegenwärtig Sie sind der Schöpter!



Aber haben Sie auch das Zeng zum Herrscher?

Kostenioser Sierra - Katalog CD - ROM

Sierra Cohtel Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich

Llame :

Vorname:

Sraße :

PLZ/Ort:



Max Payne

ACTION Des Herzogs denkender Bruder



Max Payne treibt sich als verdeckter Ermittler in den Glasscherbenvierteln der Großstadt herum und will den großen Hindie Schliche kommen.

Max Payne, eine Kooperation von 3D Realms mit Remedy Entertainment, konnte das Zeug dazu haben, das Action-Genre buchstäblich auf den Kopf zu stellen: man gibt sich nämlich hier nicht mit simplem Geballer in aufwendig gerenderten 3D-Welten zufrieden, sondern plant ein Game im Comic-Stil, das auch mit einem differenzierten Plot aufwarten kann. Sie übernehmen darin die Rolle von termännern des Verbrechens auf Max, einem Undercover-Polizisten, der sich in den dunklen Ecken der

Großstadt mit allerlei kriminellem Gesindel konfrontiert sieht. Paynes Familie fiel einem Mordanschlag zum Opfer, und er selbst steht unter dem Verdacht, seinen Chef umgebracht zu haben. Die Suche nach den wahren Übeltätern führt den Helden durch allerlei düstere Locations und gipfelt im Showdown mit den großen Verbrechern, die im Hintergrund die Fäden ziehen.

3D Realms und Remedy arbeiten an Versionen des Spiels für alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten und implementieren voraussichtlich grafische Effekte, wie Transparenz, Nebel und MIP-Mapping. Wahrscheinlich werden Sie das Geschehen, ähnlich wie beispielsweise in Tomb Raider, aus verschiedenen Kamerawinkeln wahrnehmen können - auch die Möglichkeit, die Perspektive zu wechseln, dürfte vorgesehen sein. Bisland gibt es weder von 3D Realms noch von Remedy Aussagen bezüglich eines Release-Termins. ha

Info: http://maxpayne.extreme3d.com

GERÜCHTE & NOTIZENI

Activision hat es geschafft, die Rechte am Brettspiel Civilization von Avalon Hill zu erstehen. Damit verbunden ist die Möglichkeit, eine unbegrenzte Anzahl an interaktiven Titeln auf der Basis dieses Regelwerks zu entwickeln und zu veröffentlichen. Da das Gesellschaftsspiel bekanntermaßen Vorbild für Microprose' und Sid Meiers Civilization war, dürfte die weitere Entwicklung zwischen den beiden Softwarehäusern mit Spannung verfolgt werden dürfen.

Lucas Arts kündigte die Veröffentlichung einer dritten Compilation an. Die Lucas Arts Archives Vol. 3 werden The Dig, Vollgas, Monkey Island 1 & 2 sowie Afterlife enthalten. Außerdem dabei ist der Super Sampler 2, der spielbare Demos von X-Wing vs. TIE Fighter, Outlaws, Yoda Stories, Indiana Jones and his Desktop Adventures und vor allem des langerwarteten Jedi Knight enthalten soll.

Neuer Deathmatch-Plan! Id Software will MultiPlayer-Matches für rund 200 Spieler gleichzeitig auf einem Internet-Server realisieren. Für den ehrgeizigen Plan benötige man wahrscheinlich zunächst einen Pentium 2- Rechner mit 300 Mhz, dieser würde aber ja nicht mehr lange auf sich warten lassen, ließ sich John Carmack von id entlocken.

30fx Interactive wird definitiv nicht den Beschleuniger-Chip für eine geplante Next-Generation-Konsole von Sega herstellen. Noch ist unklar, wer jetzt das Grafiksystem für den geplanten Satum-Nachfolger entwickeln soll.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte Microsoft bereits die neueste Version von DirectX mit der Versionsnummer 5.0 auf den Markt gebracht haben. Diesmal konzentrierte man sich auf einen verbesserten Zugriff auf die Direct3D-Routinen und eine konsequentere Hardwareerkennung und -ausnutzung. Schon in Kürze werden die ersten Spiele mit DirectX 5.0 erwartet.

Jane's Combat **Simulations**

SIMULATION F-15 und Longbow im Anflug

Die Datenbanken und Insider-Information der Jane's Information Group zeichnen schon seit einiger

Zeit für authentische Grundlagen der Simulationen aus dem Hause Electronic Arts verantwortlich. Bis zum Jahresende werden mit dem Jet-Klassiker F-15 und dem Nachfolger zu Apache Longbow Neuentwicklungen erscheinen, die in erster Linie dem technologischen Fortschritt Rechnung tragen. Während Longbow 2 unter Direct3D-Einsatz die Optik im Bereich der Flugsimulationen nahezu revolutionieren wird, schafft F-15 mit ausgefuchsten Grafikroutinen verblüffend ähnliche Effekte, ganz ohne Zusatzhardware. cm

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen.

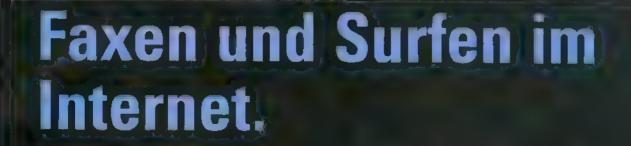


The Need For Speed 2 - Special Edition

RENNSPIEL Nachschlag mit 3DFX-Support

Schon auf der E3 war die neue 3DFX-Version von The Need For Speed 2 zu bestaunen. Der neue Look stand EAs Rennspiel nicht nur außerordentlich gut, auch der Hardware-Hunger der Simulation wurde durch die 3D-Beschleunigung deutlich reduziert. Offensichtlich wird es aber keinen Patch der alten Version geben, sondern vielmehr eine aufgebohrte Special Edition, die dann den 3DFX-Support enthält. Zusätzlich sollen mit dem Ferrari 355, dem Ford Mustang Mach 3 und dem Italdesign Nazca C2 drei weitere Autos die NFS-Pisten befahren. Neue Kurse werden ebenfalls integriert, außerdem lassen sich die alten jetzt spiegelverkehrt bzw. rückwärts erkunden. Für Besitzer der alten Version wird es Upgrade-Möglichkeiten geben, spätestens Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen. im Herbst soll die Specia. Edition verfugbar sein. cb





Mit der ISDN-PC-Karte von Siemens.



Die Datenautobahn ist die schnellste und vielleicht auch die spannendste Möglichkeit, um die Welt zu reisen.
Mit Siemens I-Surf haben Sie Ihre Fahrkarte fürs Internet in der Tasche und im PC.
Ergründen Sie das Internet, und erledigen Sie Ihre Geschäfte

erledigen Sie Ihre Geschätte online. Sie versenden Faxe per Mausklick und lassen sich während Ihrer Abwesenheit vom integrierten Anrufbeantworter vertreten.

Mehr über I-Surf erfahren Sie unter: 089/722-36694

http://www.siemens.de/pn/ke

I-Surf. So clever wie Sie.

*Unverbindt Preisomplehlung (inkl Mw\$1)



French Open Tennis 1997 Links LS - 1998 Edition

SPORT Spätzünder mit Knalleffekt?



Seltsam! Die French Open im "Stade Rolahhhn Garroßßß" sind längst vorbei und dennoch kommt von Interplay in Kürze ein Tennisspiel zum französischen Grand Slam-Turnier heraus. 13 Herren und neun Damen dürfen Sie entweder vorwählen oder mit eigenen Stärkeattributen versehen und dann auf die Courts rund um die ganze Welt scheuchen, wenn Ihnen die gallischen Nachfahren auf die Nerven gehen. Einzelund Doppelspiel, Netwerkoption, frei konfigurierbare Kameras, diverse Spielmodi, vier verschiedene Schlagarten - hört sich doch alles nicht schlecht an, oder? Schon in der nächsten Ausgabe wird der Test serviert! cb

Info: Acclaim, Fürstenfelder Str. 9, 80331 München.

Battlespire

ROLLENSPIEL Konkurrenz für Diablo?

Bethesda gehört zu den wenigen einsamen Streitern an der Rollenspielfront. Nach dem eher mißglückten und bugsverseuchten Daggerfall, steht mit Battlespire wieder ein gewöhnlicheres Projekt an. Battlespire ist der Trainingsraum der königlichen Garde. Doch als man in der Paralleldimension eintrifft, findet man nur Chaos und Vernichtung vor. Ein Dämonenlord hat die Erzmagier besiegt und besessen. Einziger Weg zurück ist ein Portal im höchsten Zimmer des Magierturms. In Battlespire zeigt Bethesda erstmals ihr technisches Können. Eine neue 3D-Engine sorgt für SVGA mit 32.000 Farben. Gängige 3D-Beschleunigerkarten werden natürlich unterstützt. Neben dem ausgefeilten Regelsystem werden Rollenspieler die Multiplayer-Möglichkeiten interessieren. Bis zu acht Spieler können sich im Battlespire im Netzwerk oder Internet vergnügen. Wenn das keine Alternative zu Diablo wird? ag

http://www.bethsoft.com



Mit Effekten vernichtender Zaubersprüche wird nicht gespart.



In Battlespire muß man mit riesigen Kreaturen fertig werden.

SPORT Endlich mit Turnier-Modus

Auch Access Software scheint sich jetzt dem im Sportgenre so beliebten jährlichen Update-Ringelreihen anzuschtießen. Genau wie die Herren von EA Sports bieten aber auch die Golfprofis in der 98er Version von Links LS Neues. Die wichtigste



und zugleich brillianteste Innovation wird die Einführung des seit langem gewünschten Turniermodus sein. Diesem können Sie sowohl allein auf einem der vier mitgelieferten Kurse fröhnen oder mit bis zu acht Mitspielern über Internet beiwohnen. Durch die komplette Umstellung auf Windows 95 bauen die fotorealistischen Grafiken etwas schneller auf und zahlreiche Ansichten lassen sich in Fenstern nebeneinander konfigurieren. Neben zwei neuen Golfer-Animationen sind mit dem "Scramble"- und "Alternate Shot"-Modus zwei zusätzliche Spielvarianten hinzugekommen. Bereits in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen aller Voraussicht nach den Test präsentieren können. cb Info: Eidos Interactive, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg

Leviathan

STRATEGIE Mythische Echtzeit



The Logic Factory, bekannt durch Ihr rundenbasiertes Strategiespiel Ascendancy, stehen kurz vor der Vollendung ihres neuesten Projekts. Leviathan wird ein Echtzeitstrategiespiel, das sich aber mit keinem anderen Vertreter des Genres auch nur annähernd vergleichen läßt. In einer zweidimensionalen Welt leben die sogenannten Floater. Erst vor kurzem hat der Leviathan Ihre Rasse geteilt, den Heimatplaneten zersplittert und Ihre Kultur geraubt. Jede der vier Rassen muß nun Mittel und Wege finden, sich mit den anderen zu verbünden und den Leviathan besiegen. Der Schwerpunkt liegt dabei eher auf Strategie als Action, in Leviathan hat man immer genug Zeit über seinen nachsten Schritt nachzudenken. Neben der hervorragenden, wenn auch abgefahrenen Grafik, dürfte die KI eine ausgezeichnete Qualität erreichen. Sämtliche computergesteuerten Gegner reagieren sofort auf jede getätigte Aktion, so daß es dem Spiel nie an Spannung fehlt und es bis zur letzten Minute eine Herausforderung bleibt. Leviathan soll noch diesen Herbst erscheinen, ag

http://www.logicfactory.com

Demos

Beasts & Bumbkins
Bug Too!
Comanche 3
Constructor
Der Industriegigant

F1 Manager Professional F-16 Fighting Falcon Fallout

Little Big Adventure 2 Monkey Island 3

> Outpost 2 PGA Tour Pro Warlords 3

Updates

Der Industriegigant V1.05 Flying Corps Direct 3D Patch Diablo V1.04 Interstate 776

V1.08B Direct 3D

KKND V1.2

Magic: The Gathering V1.25 MechWarrior 2 Mercenaries V1.08

Tools

AOL Zugangssoftware mit 10 Freistunden Hex-Edit 16 Bit Hex-Edit 32-Bit Spielerforum: Der Industriegigant Earth 2140

Money Editor Lords of the Realms 2 Ressourcen Editor Magic: The Gathering Cheat Editor

Lesersoftware

Addex
Fußballdatenbank
Gotschi PC
Larry´s little Helper
Move 2
Earth 2140 Unit Editor

Vollversion

Dunkle Schatten 1
Dunkle Schatten 2

Reportage

Cyber Talk: Wing Commander 5

INTERACT-Peripherie

V3 Racing Wheel PC und 3D Cyclone



Die Interact of Europe – Jöllenbeck GmbH baut ihr Peripherie-Sortiment stetig aus. Seit Juli ist das V3 Racing Wheel für den PC erhältlich, das eine individuell in Höhe und Neigung verstellbare

Lenkeinheit und optionale Fußpedale umfaßt. Das Lenkrad ist auf einer stabilen Metallplatte montiert, die sowohl am Tisch befestigt als auch direkt auf dem Sitz angebracht werden kann. Es bietet neben der digitalen Richtungskontrolle eine automatische Zentrierung und erlaubt Lenkbewegungen um 150 Grad in beide Richtungen. Lenkempfindlichkeit und Tastenbelegung lassen sich weitgehend den individuellen Erfordernissen anpassen, wobei eine Speicherfunktion Ihre Einstellungen auch nach dem Ausschalten des Geräts behält. Das V3 Racing Wheel wird mit Windows 95-Treibern ausgeliefert und kostet DM 149,-.

Mehr an die Fans von Flugsimulationen und Actionspielen richtet sich der High-End-Analog-Joystick 3D Cyclone. 17 programmierbare Feuer-Buttons samt Speicherfunktion, ein Coolie-Hat und die Zentrierautomatik kennzeichnen den Funktionsumfang dieses Plug & Play-Geräts, das sich dank seiner ergonomischen Form auch von Linkshändern problemlos einsetzen läßt. Eine Besonderheit des 3D Cyclone ist die Möglichkeit, ihn direkt an die Tastatur anzuschließen. Der

Interacts 3D Cyclone-Joystick verfügt über nicht weniger als 17 programmierbare Feuertasten und eine nützliche Speicherfunktion.



Das V3 Racing Wheel bietet umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten und wird zusammen mit optionalen Fußpedalen ausgeliefert.

Joystick, dem ebenfalls eine Diskette mit Windows 95-Treibern beiliegt, ist im Fachhandel für DM 89,95 zu haben. ha

Info: Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH, Postfach, D27404 Weertzen

WORTE DES MONATS

Unabhängig von den Fähigkeiten deutscher Programmierer wirkt der Humor so manchen deutschen Spiel-Designers manchmal recht gezwungen und unfreiwillig komisch. Die im Grunde überflüssigen Missionsbeschreibungen zu Greenwoods D.O.G. hinterlassen jedenfalls einen eher peinlichen Eindruck. Eine Kostprobe:

Sie fragten Dich, was Du auf eine einsame Insel mitnehmen würdest. Deine Antwort: Eine Gatling, 150 Schuß und eine kleine, gelbe Gummiente. Selten so gelacht.

Jan GL

Demos

Beasts & Bumbkins
Bug Too!
Comanche 3
Constructor
Der Industriegigant

Der Industriegigant
F1 Manager
Professional
F-16 Fighting Falcon
Fallout
Little Big Adventure 2

Monkey Island 3
Outpost 2
PGA Tour Pro

Updates

Warlords 3

Der Industriegigant
V1.05
Diablo V1.04
Flying Corps
Direct 3D Patch
Interstate '76
V1.088 Direct 3D
KKND V1.2

Magic: The Gathering V1.25 MechWarrior 2 Mercenaries V1.08

Tools

AOL Zugangssoftware
+ 10 Freistunden
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32-Bit
Spielerforum:
Der Industriegigant
Earth 2140
Money Editor
Lords of the Realms 2
Ressourcen Editor
Magic: The Gathering
Cheat Editor

Vollversion

Dunkle Schatten 1 Dunkle Schatten 2

Reportage

Wing Commander 5

PARTURILINESSIO.

ran Soccer









Erleben Sie Fußbal.
am Computer, als ob
Sie live dabei wären.
Greifen Sie setbst ins
Spielgeschehen ein
und suchen Sie sich
Ihre Lieblingspostion
als Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler
oder Stürmer aus.
Jeder einzelne Spieler
Ihrer Mannschaft
steht zu Ihrer freien
Verfügung.

Bestimmen Sie die Kameraperspektive, die für Sie am attraktivsten ist. Sie sind der Regisseur und haben die freie Auswahl. Sehen Sie die spannensten Spielszenen in der Wiederholung noch

Monopoly

PC ACTION

Brettspiel – Exklusivbrett für Mäuse



Hasbros CD-ROM-Umsetzung des Brettspiel-Klassikers Monopoly ist ab 1. September 1997 in einer limitierten Sammler-Edition verfügbar. Sie enthält ein Mousepad, auf dem das deutsche Monopoly-Spielbrett mit den Figuren der CD-ROM-Version abgebildet ist. Monopoly Limited Edition wird wie die herkömmliche Ausgabe ca. DM 79,95 kosten. ha

Info: Hasbro Interactive Germany, Borselstr. 16c, 22765 Hamburg



Hasbros CD-ROM-Version des klassischen Gesellschaftsspiels Monopoly ist ab 1. September in einer Special Edition mit Mousepad erhältlich.

Kai Krause online

Layouter und Computergrafiker kennen ihn schon lange, den Schöpfer ebenso genialer wie verblüffend einfach zu handhabender Grafiksoftware, und spätestens seit dem populären Grimassen-Programm GOO dürfte Kai Krause auch dem "gemeinen Volk" ein Begriff sein. In Zusammenarbeit mit Funware, dem deutschen Exklusivanhieter von GOO und SOAP, präsentiert sich Kai Krause nun auch hierzulande seinen Fans im Internet: unter der Adresse http://www.kai-krause.de finden Sie Infos zu Kais aktuellen Programmen, eine Galerie mit Bryce-Kreationen, ein Chat-Forum, in dem User von Krause-



Grafik-Guru Kai Krause ist jetzt auch mit einer deutschen Website im Internet vertreten.

Programmen Tips & Tricks austauschen können, und eine Presse-Abteilung mit den aktuellsten News. ha Info: http://www.kaikrause.de

56K-Modems von Pearl

Mit zwei neuen 56K-Modems will Pearl ab diesem Sommer den Geschwindigkeitsabstand zwischen analoger Datenübertragung und ISDN weiter verningern. Im Lieferumfang enthalten ist ein Software-Paket, das alle

gängigen DFÜ-Anwendungen vom Internet-Zugang über T-Online, Compuserve und AOL bis hin zum Fax-Programm beinhaltet. Die interne Version des Modems kostet DM 198,80 und das externe Modell schlägt mit DM 228,80 zu Buche. Wer sich in Zusammenhang mit dem Kauf zu einem Antrag auf einen T-Online-Zugang entschließt, zahlt DM 20,- weniger. ha

Info: Pearl, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, http://www.pearl.com

Ab Sommer sind bei Pearl die externen und internen Versionen eines preiswerten neuen 56K-Modems verfügbar.

FOTO DES MONATS



Ertappt: beim kurzen Besuch in den Räumlichkeiten der PC Action-Redaktion zur Vorstellung der Testversion von Anstoss 2 überraschten wir Ascaron-Chef Holger Flöttman bei hektischen Telefonaten. Wurde hier doch noch mit dem DFB um die Lizenz gerangelt oder sollte nur der Kontostand der "schwarzen Kasse" abgefragt werden?



BAULÖWE! Daß im Baugeschäft durchaus mit sehr harten Bandagen gekämpft wird, führt uns Constructor vor Augen. Hier können Sie mal so richtig mit den Ellenbogen spielen!





MARCHENHAFT! Schön, daß uns der liebenswürdige Anti-Held Twinsen in Little Big Adventure 2 noch einmal mit seinem unvergleichlichen Charme um den Finger wickeln darf!



WELTHERRSCHER! Imperialismus arbei tet eine der interessantesten Epochen der Geschichte auf ebenso unterhaltsa me wie komplexe Weise auf - ein würdiger Konkurrent für Civilization & Co.







BREAK! Pete Sampras Tennis schließt eine echte Lücke im Sportspielebereich! Trotz kleiner Schwächen sorgt der digitale Wimbledon-Ersatz für viel Laune am Gamepad.



BLECHKOLOSSE! Psygnosis verzichtete bei Monster Trucks auf die Lizenz und überzeugt einzig und allein durch perfektes Gameplay. Wenn das Ganze halt auch noch 3DFX unterstützen würde...







KRIEGSHERR! In spielerischer Hinsicht gibt 's an Warlords 3 wenig auszusetzen. Beim Aufmöbeln des äußeren Erscheinungsbilds hätte man sich aber ruhig mehr Mühe geben können.



AMPUTIERT! Mit dem Verlust eines Körperteils bezahlt man in D.O.G. ein Game Over - unglaublich, wie "witzig Game-Designer manchmal sein können...







DRACHENWÜRFEL! Durch Würfeln an die Weltherrschaft - kaum vorstellbar, daß man sich mit diesem Spielprinzip hierzulande eine goldene Nase verdienen kann!



ROAD MOVIE! Soul Hunt beweist: die Anzahl der gefilmten Feldweg-Kilometer ist nicht direkt proportional zur Qualität des Gameplays, Dasselbe gilt auch für markige Sprüche...

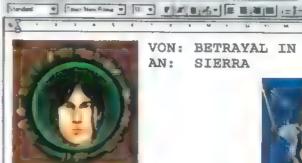






INFANTIL! Da muß sich ein altes Amiga-Spiel auf den PC verirrt haben! Vor fünf Jahren wäre Super Bubsy vielleicht noch der Renner gewesen!

DEN OFFENE BILLER

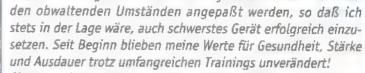


BETRAYAL IN ANTARA SIERRA

Sehr geehrter Mr. Sarrett.



Sie sicherten zu, daß im Verlaufe der Auseinandersetzungen meine Basiswerte jeweils



Sie garantierten mir einen störungsfreien Verlauf, Ich mußte das Gegenteil mehrfach feststellen: Ich werde auf Bergen, in Sümpfen und im Meer gefangen und kann nicht mehr zurück! Nach teilweise langen und ermüdenden Besprechungen und schweren Kämpfen befinde ich mich immer wieder zwischen kollidierenden Speicheradressen und muß noch mal von neuem beginnen!

Dennoch habe ich es geschafft, Kapitel 8 erfolgreich abzuschließen und stelle nun mit außerordentlichem Befremden fest, daß mir ein weiteres Vorgehen bis auf weiteres nicht möglich ist. Ihre Mitarbeiter begründen dies damit, daß ich mich in den vorangegangenen Sequenzen um Nebenereignisse gekümmert hatte, was jedoch durchaus zu meinen Pflichten gehört. Bitte veranlassen Sie, daß diese Unzulänglichkeiten schnellstmöglich beseitigt werden. Als kostenlose Gegenleistung erkläre ich mich bereit, Ihre Nachbesserungen an alle Beta-Tester weiterzugeben.

Hochachtungsvoll! William of Escobar

Tamagotchi -Eier-Kult auf CD-ROM

Schlangen bilden sich vor den Spielwarenläden, wenn sich herumspricht, daß eine neue Ladung Tamagotchi-Eier eingetroffen ist, und wer tatsächlich eines der begehrten Kultobjekte ergattert, verfällt dem digitalen Haustier genauso wie vorher dem Kanarienvogel oder dem Hamster. Anfang Juli gaben nun 7th Level und Bandai Digital Entertainment bekannt, gemeinsam eine Tamagotchi-CD-ROM realisieren zu wollen. Das Grundprinzip der CD-ROM-Version soll sich dabei nicht von dem der bunten Plastik-Eier unterscheiden, allerdings wird das Computerspiel auch Animationen und erweiterte Spieloptionen bieten. ha Info: 7th Level Deutschland GmbH, Prälat Zistl-Str. 6, 80331 München

Dark Colony

ROSUEL ERBE

Seit Menschengedenken fasziniert die Vorstellung außerirdischen Lebens. Der rote Planet, das Hauptziel dieser Phantasien, mußte schon für allerlei Hirngespinste herhal-

ten, seien es nun Schokoriegel oder kleine grüne Männchen. Als viel handfester hingegen entpuppt sich Dark Colony von Gametek - keineswegs nur als eine Fata Morgana.

nde des 20. Jahrhunderts ist durch Terrader Mars noch eine unbewohnbare Wuste, obwohl der vierte Planet durchaus etliche Voraussetzungen für irdisches Leben erfüllt. In den nächsten 200

forming und genmanipulierte Mikroorganismen den Mars grundlegend zu verändern. Bald erblüht der rote Planet in üppiger Vegetation und Jahren gelingt es der Menschneit die ersten Kolonisten von der Er-

de lassen sich nieder. Diese neue Welt bietet alle nötigen Ressourcen, um eine zweite Erde zu werden. Nach kurzer Zeit machen die Siedler zwei überraschende Entdeckungen. An einigen Stellen traten wertvolle Gase aus dem Inneren des Planeten an die Oberfläche. Wissenschaftler fanden sehr schnell einen Weg, diesen



In den nächsten Monaten werden wir von einer wahren Flutwelle Echtzeitstrategiespielen heimgesucht. Fast alle versuchen das Genre zu revolutionieren und protzen nur so mit nie gesehenen Features. Daß dabei leicht die Steuerung zu kompliziert und der Spielspaß durch den zu komple-

Rohstoff,

neuen

das sogenannte Petra-7 zu

nutzen. Ähnlich erfreut wur-

den die Funde uralter Relikte

einer anderen Rasse aufgenommen. Als die Siedler allerdings

auch noch auf lebende Aliens

treffen, entbrennt ein Krieg um

Land und Ressourcen. Materialverschwendung

men

weiteres

produziert werden.

kommenden Konflikt

führt bald zu enor-

Letztendlich kann nur

noch mit dem neuen Wunderrohstoff Petra-7

Engpässen.

Kriegsgerät



Die Aliens bauen ihre Basis aus. Das große Raumschiff beamt die Ergänzung des Hauptquatiers herunter.



Zu jeder einzelnen Kreatur oder Einheit kann man eine detaillierte Beschreibung aufrufen.



Etliche Scy-Dämonen und ein paar araue Infanteristen zerlegen die Basis der Menschen.

j

DIE EINHEITEN

Trotz der technologischen Überlegenheit der Menschen, ist der Kampf auf dem Mars eine klassische Pattsituation. Die Marsmenschen verteidigen sich nämlich mit genmanipulierten Monstren, die den stählernen Ungetümen der Erdlinge in nichts nachstehen. Zu jeder menschlichen Einheit gibt es also ein außerirdisches Pendant und umgekehrt.



Exploiter

Diese mobile Einheit dient der Ausbeutung von Petra-7. Dafür muß das Fahrzeug nur über einen der Schlöte gebracht und installiert werden. Die gewonnenen Ressourcen werden dann automatisch in die Basis transportiert und sind global verfügbar.

Bewaffnung: keine Panzerung: Titan-Legierung Vorteil: starke Panzerung Schwachpunkt: keine Bewaffnung



Infanterie

Die gewöhnlichen Truppen spielen nur in kleinen Armeen eine Rolle. In den späteren Gefechten werden sie nur noch als effektiver Schutz gegen gegnerische Luftangriffe eingesetzt.

Bewaffnung: EM Pulse Rifle

Panzerung: Titan-Polymer-Komposition Vorteil: weites Einsatzspektrum, preiswert Schwachpunkt: schwache Panzerung



Reaper

Der Reaper ist ein gigantischer Stahlkoloß, der in seiner Bewaffnung einem schweren Panzer ähnelt. Allerdings bleibt er auch in schwerem Gelände manövrierfähig und kann mit Leichtigkeit schwache Infanteristen oder unbewegliche Artillerie ausschalten

Bewaffnung: 10mm Autocannon Panzerung: Kevlar-Titan-Legierung

Vorteil: enorme Feuerkraft, Hauptkampfeinheit Schwachpunkt: schutzlos gegen Luftangriffe



Artillerie wird immer benötigt, wenn eigene befestigte Stellungen gehalten oder die des Gegner eingenommen werden sollen. In der offenen Feldschlacht spielt die langsame Einheit aber nur eine untergeordnete Rolle und wird leicht vernichtet.

Bewaffnung: 40cm Granaten **Panzerung:** Carbon-Stahl-Legierung **Vorteil:** riesige Reichweite, gute Feuerkraft

Schwachpunkt: langsam

xen Aufbau auf der Strecke bleiben kann, ist anderen Softwareschmieden anscheinend noch unbekannt. Dark Colony grenzt sich hier positiv ab und weiß Mängel bereits erhältlicher Vorbilder geschickt auszubügeln. Simple Bedienung, brillante Technik, coole Effekte und eine gelungene Gegnenntelligenz stehen dafür im Vordergrund.

Intuitiv

Eine bemerkenswerte Neuerung hat sich Gametek aber dennoch erlaubt. An die Stelle der herkömmlichen Basis tritt ein einziges, gigantisches Bauwerk. Hier
werden sämtliche Forschungen
getätigt, Technologien verbessert
und Einheiten produziert. Geht
dieses Gebäude verloren, ist an
einen Sieg schon fast nicht mehr
zu denken. Die Vorteile dieser
spezifischen Besonderheit liegen
klar auf der Hand. Mit einem einzelnen Ziel kann die künstliche

Die Explosionen sind einfach perfekt in Szene gesetzt. Durch den folgenden Funkenregen wirken sie sogar sehr realistisch.



Osprey IV

Dieses leichte Flugzeug dient hauptsächlich der Aufklärung. Trotzdem ist der Osprey IV auch noch mit Napalmbomben bestückt, mit denen er träge Bodenziele leicht vernichten kann. Gegen Infanteristen hat er wegen der schwachen Panzerung wenig Chancen.

Bewaffnung: Napalmbomben

Panzerung: Carbon

Vorteil: schweres Ziel, sehr schnell Schwachpunkt: schwache Panzerung



Sentinel

Hierbei handelt es sich um ferngesteuerte Landminen, die bei Gegnerkontakt sofort explodieren und selbst schwer gepanzerte Monstren in Stücke sprengen. Allerdings lassen sie sich nur einmal plazieren und nicht mehr intakt entfernen.

Bewaffnung: Thermoplastiksprengstoff

Panzerung: rostfreier Stahl

Vorteil: kostengunstig, großes Vernichtungspotential

Schwachpunkt: nur einmal verwendbar



S.A.R.G.E.

Nach der Eskalation des Konflikts gegen die Marsmenschen, begannen die Kolonisten Spezialeinheiten auszubilden. S.A.R.G.E. wurde speziell als Waffe gegen die grauen Infanteristen trainiert. Gegen gepanzerte Gegner sieht er allerdings blaß aus.

Bewaffnung: Gauss Rifle

Panzerung: Chrom-Vanadium-Legierung Vorteil: Scharfschütze, große Reichweite Schwachpunkt: schlechte Schußkraft

Firestorm

Die stationäre Verteidigung ist in Dark Colony bis zu ihrer Plazierung mobil und verwundbar. Danach verfügt Firestorm über eine gewaltige Feuerkraft, Reichweite und Panzerung. Nur Artillerie kann diesem Bollwerk gefährlich werden.

Bewaffnung: Firebolt VII Raketen Panzerung: Carbon-Stahl-Legierung Vorteil: stationär sehr kampfstark

Schwachpunkt: einmal stationiert ist er bewegungsunfähig





Rechts oben sieht man einen unbesetzten Schlot, der Petra-7 ausstößt. Ein Exploiter verschließt den Krater und generiert Energie.



Die Infanteristen der Marsmenschen sind den Roosewel-Aliens nachempfunden. Hier entdecken sie gerade ein Artefakt.

Außerdem verschwindet die monotone Basisexpansion aus dem Spiel. Gleichzeitig werden die Schlachten zwischen den beiden Hauptquartieren in den Mittelpunkt gerückt. Anders als bei C&C oder WarCraft muß nicht nur eine möglichst große Streitmacht erstellt werden, die dann einfach sämtliche Gegner plattwalzt. Durch die stärkeren stationaren Einheiten kommen völlig neue Strategien und Taktiken ins Spiel. Für gewöhnlich wird man jeden Landgewinn sofort absichern, so daß man von dieser neuen Stellung aus in Ruhe operieren kann. Nachdem der Gegner in den meisten Fällen das Gleiche probiert, entstehen schnell verhärtete Fronten und ein lustiger Kreis-

Intelligenz effektiver arbeiten. Lauf: Artillerie knackt die gegnerische Verteidigung. Der gewöhnliche Konterangriff wird von Reapern geführt, die wiederum von stationären Waffensystemen oder Lufteinheiten besiegt werden. Unterschiedliches Gelände und tödliche Minenfelder sorgen für zahlreiche Spielarten des oben angesprochenen Szenarios, sowie witzige Ablenkungs- und Lockmanover.

Erleuchtung

Ähnlich wie in WarCraft sorgt der Nebel des Krieges in Dark Colony für einige Überraschungen. Auch nachdem die Landkarte erkundet wurde, können sich in momentan nicht beaufsichtigten Gebieten Gegner anschleichen. Speziell Artillerieeinheiten benötigen da-



Hauptgebäude sind schwer zu zerstören. Unten rechts steht schon wieder eine Artillerie bereit, die die Reaper aufs Korn nimmt.

mit Kundschafter, da ihre Feuerreichweite die Sichtweite übersteigt. Weitere Spannung wird in Dark Colony hier durch einen Tag-Nacht-Wechsel erreicht, der den Erkundungsradius einschränkt oder erweitert. Ebenfalls eine hervorragende Idee sind Generäle, die in die nächste Mission übernommen werden. Anstelle der Helden von WarCraft 2 treten hier Anführer, die an Erfahrung gewinnen und die Effizienz der eigenen Armee steigern. Davon abgesehen bietet Gameteks Debüt wenige Neuheiten, präsentiert sich aber schon jetzt als extrem solides Echtzeitstrategiespiel, das keinerlei Schwächen aufweist und mit über 40 Szenarien für langen Spielspaß sorgt. Gerade weil alle Spieler über ähnliche Voraussetzungen verfügen, dürfte es im Mehrspielermodus mit bis zu acht Spielern sehr viel Spaß machen. Für die endgültige Version hat Gametek sogar einen Editor versprochen, mit dem neue Szenarien und Karten auf einfachem Weg erstellt werden können.

Alexander Geltenpoth

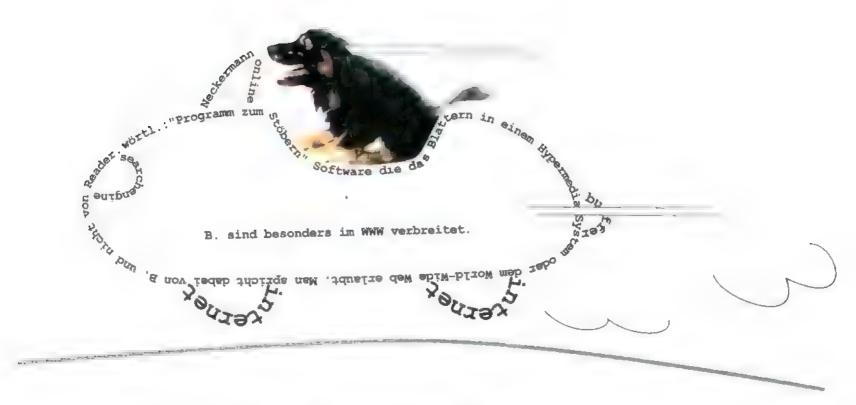


Der Firestorm hat den Bomber mit einigen Raketen abgeschossen. Flugzeuge sind eigentlich zu teuer, um sie so zu verschwenden.

Voraussichtlich: Pentium 90, 16 MB RAM	, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
=1m1= =40= 51	
Multiplayer: 8 Sp. Netzw., Internet	Sprache: deutsch
Hersteller: Acclaim/Gametek	Erscheint: September
X Action Ratsel	Strategie ■

NECKERMANN





http://www.neckermann.de

AOL: Kennwort Neckermann

http://www.my-world.de

T-Online: *neckermann#

Schnell, bequem und intelligent, so ist Online-Shopping bei Neckermann. Zum Beispiel mit der 24-Stunden-Lieferung* und Viele tausend Produkte aus dem Katalog-Sortiment Super-Sonderangebote für Onliner!

Neckermann macht's möglich

Shadows of the Empire • Action

KONSOLEM:

Was als Traum für Nintendos Vorstands-Etagen begann, dürfte sich in diesem Herbst letztlich als Alptraum erweisen. Exklusiv für die neue Videospiel-Konsole N64 veröffentlichte Lucas Arts im letzten Dezember ein Star Wars-Spiel. Kaum ein halbes Jahr später unterstreicht der PC unter Mithilfe von 3D-Beschleunigern und Force Feedback-Tech-Spielemaschine.



hadows of the Empire (SOTE)

führt einen neuen Spielcha-

rakter in den Krieg der Ster-

ne ein: Dash Rendar, ein Außen-

seiter und Söldner, ist ein alter

Kumpel von Han Solo. Neben sei-

nen Bemühungen, die Allianz der

Rebellen im Kampf gegen das Im-

perium zu unterstützen, steht Dash

Rendar einer neuen Gefahr ge-

genüber: Prince Xizor, der fin-



Dash Rendar, links in der Konzeptskizze, rechts davon die verblüffende Optik in der 3D-Engine.

ner der Dunklen Seite der Macht und der Lord des Verbrecher-Syndikats der Schwarzen Sonne plant ein hinterhältiges Attentat auf Luke Skywalker. Auf diese Weise, so der Plan, soll Darth Vader beim Imperator Palpatine in Ungnade fallen und Xizor glaubt dann dessen Platz als rechte Hand des mächtigen dunklen Herrschers einnehmen

zu können. In der Rolle



Arcade-Stil: Im Hauptmenü können die absolvierten Levels einzeln angewählt werden.

aus seinem eiskalten Carbonit-Grab bei Jabba the Hut befreien und Bobba Fett in Schach halten.

Pure Star Wars-Atmosphäre

SOTE ist ein reinrassiges Actionspiel, dessen ursprüngliches Design für eine Videospiel-Konsole allerdings deutlich zu Tage tritt. Die Story schreitet in zehn aneinandergereihten Levels voran, Sind diese einmal absolviert, können sie jederzeit vom Hauptmenü aus erneut angewählt werden, um Tref-

nannten Challenge-Punkte zu erhöhen. Grundsätzich bekommt man es im Verlauf des Spiels mit fünf verschiedenen Gameplayarten zu tun. Lucas Arts Pressemitteilung gerät dabei in die vollmundige Schwärmerei der amerikanischen PR-Sprache: "Ob man auf einem Swoop Bike durch die Seitengassen von Mos Eisley flitzt oder im Kampf um Hoth einem AT-AT das



KILLER

Schleppkabel seines Snowspeeders um die Beine wickelt, die interaktive Erfahrung erlaubt dem Spieler, das Star Wars-Universum in einer dynamischen neuen Weise zu erleben." Im Grunde hat man damit auch recht. In SOTE kommt ein wahres Potpourri aus Star Wars-Requisiten und -Kulissen zum Einsatz, die zusammen mit der Gänsehaut-produzierenden Filmmusik von John Williams für eine tolle authentische Atmosphäre sorgen. Jeder Level verfügt je nach Gameplay über eigene neue Kamerapersepktiven: man steuert Dash Rendar aus der Ich-Perspektive durch Labyrinth-Levels und mit angezogenem Jetpack durch die Lüfte. Oder man navigiert einen Snowspeeder über endlose Eiswüsten und ballert aus dem Cockpit eines Raumschiffes auf heranstürmende TIE-Staffeln. Denn wie Han Solo den Millenium Falcon besitzt, ist Rendar der Eigentümer eines Schiffes ähnlicher Frachter-Klasse, des Outniers, Der Kampf gegen Xizor erstreckt sich mit dem Eisplaneten Hoth, Mos Eisley und dem Beggars Canyon über vertrautes Star Wars-Terrain, führt aber auch neue Szenarien, wie die Kanalisation unterhalb Imperial Citys, den Gall Spa-



ceport oder den ekligen Schrottplatz von Ord Mantel und nicht zuletzt Xizors Palast ein.

Direct3D und Force Feedback

Daß SOTE trotz seiner eingangs erwähnten Exklusivität nicht der ganz große Abräumer auf dem Nintendo 64 wurde, lag vor allem an seiner Linearität und relativen Spieltiefe. Ein Urteil, das wohlgemerkt auf der Cartridge-Version beruht. Allerdings ist nicht damit zu rechnen, daß Lucas Arts für die PC-Fassung großangelegte Änderungen am Spieldesign
vornimmt. Die uns vorliegenden ersten drei Levels jedenfalls unterscheiden sich nur technologisch.
SOTE ist überwiegend als ein 3DActionspiel aus der Ich-Perspektive
anzusehen, das mit einigen ArcadeSequenzen ausgestattet wurde. So
steuert man die meiste Zeit des
Spiels Dash Rendar und lasert sich
durch verschlungene Pfade. Der Kritikpunkt dabei ist, daß dieser vor-



Den AT-AT-Walker bringt man mit einem Schleppkabel zu Fall, das man um seine Beine wickelt.

STAR WARS

-5000 Years Golden Age of the Sith

Fall of the Sith

-10-5 Years The Han Solo Trilogy,

Droids Special

Droids, Vol. 2

Jabba the Hutt

This Crumb for Hire

The Han Solo Trilogy

Han Solo Adventures

SW V: The Empire

+ 3 Years

Strikes Back

Tales of the

Bounty Hunters

Ewok TV Movies

Shadow Stalker

Shadows of the

Bounty Hunters

Twin Engines of

Battle of the

• 5 Years

Roba Fett:

Destruction

Jedi Knight

The Courtship of Princess Leia

+ 8 Years

+ 10 Years

Boba Fett

+ 12 Years

Darksaber

+ 14 Years The Crystal Star

Dark Empire

Dark Empire II

Children of the Jedi

+ 6 Years

X-Wina

Lando Calrissian Adventures

Empire

Droids

-4000 Years
Tate of the Jedi
The Freedom
Nadd Uprising
Dark Lords of the Sith
The Sith War
The Redemption
of Ulic Oel-Droma

O Years
X-Wing: Rogue
Squadron #1/2
Dark Forces
SW IV: A New Hope
Tales from the
Mos Eisley Cantina
ales from Mos Eisley

Mos Eisley Cantina
Tales from Mos Eisley
Galaxy of Fear
Splinter of
the Mind's Eye
CSW: The Early
Adventures
River of Chaos
Classic Star Wars

+ 4 Years

SW VI: Return of the Jedi

Tales from Jabba's Palace The Truce at Bakura X-Wing: Rogue Squadron Special X-Wing: Rogue Squadron Shadows of the Empire: Evolution

+ 9 Years The Thrawn Trilogy

> + 11 Years Empire's End Crimson Empire Jed! Academy Trilogy

+ 13 Years Planet of Twilight

+16 Years Black Fleet Crisis

+ 17 Years
The New Rebellion

+ 18 Years -Corellian Trilogy

-+ 19 Years Hand of Thrawn

+ 20 Years Junior Jedi Knights

> + 23 Years Young Jedi Knights

+ 25 Years
Star Wars
Chronology

- ?? Years
Jedi Academy: The
Leviathan of Corbos
Droids: Protocol
Offensive



Bewegliche Ziele, wie ein Walker, lassen sich am besten per Fadenkreuz bekämpfen. Im Vordergrund die Schadensanzeigen und ein Radar.

FAD - FREDUENTLY ASKED QUESTIONS

Gibt es irgendwelche Verbesserungen gegenüber der Nintendo 64-Version?

Ja, die PC-Version verfügt über neue Cut-Scenes und eine höhere Grafikauflosung. Komplett überarbeitet wurden zudem die Musik, die Soundeffekte und die künstliche Intelligenz.

Welche 3D-Beschleunigerkarten werden denn untertstützt?

Unter Vorbehalt: Die beste Performance liefern die Voodoo-Chips auf der Diamond Monster 3D und Orchid Righteous 3D. Alle anderen 3D-Karten werden unterschiedliche Spielqualität bieten, je nach Leistungsvermögen. In welcher Periode des Star Wars-Universums ist Shadows of the Empire angesiedelt?

Alle Ereignisse spielen sich innerhalb der Zeitspanne der Star Wars-Trilogie, zwischen "Das Imperium schlagt zurück" und "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" ab.

Werden denn auch einige Figuren der Star Wars Trilogie ihren Auftritt haben?

Ja. Mit dabei sind Bobba Fett, Wampas, Sturmtruppen, der tödliche Sarlaac Pit und vielleicht begegnet man ja sogar Luke Skywalker, Prinzessin Leia und Han Solo.



Im Asteroidengürtel, an Bord des Outrider: Aus dem Geschützturm nimmt man etliche TIEs ins Visier.

Extras erleichtern das Überleben.

Im Bild rechts ist einer der wert-

vollen Challenge-Punkte zu sehen.

Die pelzigen Wampas nehmen bei Kontakt sofort die Verfolgung auf und haben riesige Pranken.

Jede Menge Sturmtruppen in Winter-Uniformen erwarten Rendar auf seiner Flucht von der Echo Basis.

herrschende Part im Vergleich zu anderen Lucas Arts-Spielen recht oberflächlich und linear gestaltet ist. So gibt es kaum ein echtes Rätsel zu lösen und nur wenige Waffen kommen zum Einsatz. Außerdem hat man den Eindruck, sich immer strikt von Punkt A nach Punkt B, vom

Start zum Ausgang, zu bewegen, fast wie in einem seitlich scrollenden Spiel. Ausgedehnte, zu erkundende Gebiete wie in einem komplexen Leveldesign sind leider nicht vorhanden. Um weitere Spielmotivation zu bieten, bindet Lucas Arts die sogenannten Challenge-Punkte ein. Diese können als Boni aufgesammelt werden und verhelfen zu weiteren Extraleben, was besonders für die Endgegner recht hilfreich ist. Mit den Challenge-Punkten wird aber auch der Skill-Level erhöht, der je nach Höhe bei Beendigung des Spiels ein neues Feature freischaltet. Beginnt man dann den Kampf aufs Neue, stehen beispielsweise ein erweiterter Radar-Scanner, ein Unverwundbarkeits-Schild zur Verfügung. Später dürfen auch X-Wings oder TIE Fighter geflogen werden oder die zuvor so feindlichen Wampas stehen einem plötzlich gegen die Sturmtruppen zur Seite. Schließlich sind es jedoch die wenn auch relativ kurzen Arcade-Levels, die SOTE zum spielerischen Erlebnis machen. Hier kommt auch die Leistungsfähigkeit der 3D-beschleunigten Grafik-Engine voll zum Tragen. Der Ritt auf dem Swoop Bike, der spektakuläre Kampf gegen die AT-AT-Walker, die Unterwassereffekte in der Kanalisation von Coruscant und vor allem die furchterregenden und riesigen Endgegner sind schon beeindruckend. Mit flüssiger SVGA-Darstellung und den reichlich eingesetzten Explosions-, Nebelund Transparenzeffekten spielen hier die 3D-Karten ihre Fähigkeiten voll aus. Doch damit nicht genug. SOTE wird als eines der ersten Spiele die Force Feedback-Joysticks unterstützen, die über DirectInput der neuen DirectX 5-Version angesteuert werden können. Während der E3-Messe in Atlanta konnten wir uns am Lucas Arts-Stand davon bereits einen Eindruck machen. Dadurch gewinnt SOTE in jedem Fall an Anziehungskraft. Wahrend des Snowspeeder-Kampfes gegen die Walker spürt man beispielsweise die Fliehkräfte in engen Kurven, den Rückstoß des eigenen Laserfeuers oder auch die Treffer an der Außenhaut des Gleiters. Mag man das simple Level-Design und die oberflächliche Spieltiefe auch bemängeln, technologisch läutet SOTE nicht nur für das Imperium und die Allianz ein neues Spielezeitalter ein und Star Wars-Fans können sich der kultigen Atmosphäre ohnehin kaum entziehen.

Christian Müller

Voraussichtlich: Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Direct3D Technik: SVGA/SB/3Dfx, Direct3D, Force Feedback Multiplayer: keine Multiplayeroption Sprache: englisch Erscheint: September Hersteller: LucasArts Wirtschaft | X Action Strategie . Rätsel



Am Ende des 2. Level kämpft sich Dash Rendar den Weg zu seinem Falcon-artigen Frachter Outrider frei. Aber noch sitzt er nicht im Cockpit.



Im Asteroiden-Level begegnet man einem Sternenzerstörer. Rendars Schiff kann dabei auch aus der Verfolgerperspektive gesteuert werden.

PC-Games Horter Killer (dt. Win99) A in Bomberman

Beprioritets, Fig. 1 2 dr 1 2

Beasts & Bumpkins (dl) 2

Betrays in Antara 2

C&C 2 Alsomstute Flot (dl.) C&C 2 Alarmstute Rol (dl.)
Comanche 3 0 (dl.)
Dark Reign (dl.)
Dark Reign (dl.)
Daggerfall - Elder Scrotts 2 (dl.)
Das Schwarze Auge 1 3 Compilation (dl.)
Demonworld (dl.)
Demonworld (dl.) 29.99 Der industriegigant (dt., Win95) Die Siedler 2 dt., F-18 Fighting Falcon FIFA Soccer Manager dl., imper-im Galactica (dl.). Herstate 76 (dl.) imierstate 76 (d.)
Jagged Alliance 2 Deadly Games
Jed. Knighte *
KKND dt.)
Lands of Lore 2 (dt.) *
Lands of Lore 2 (dt.) *
Magic Die Zusammenkunft (dt.)
Master of Ordon 2 dt.)
Mobis Special Edition (dt.)
Mobis Special Edition (dt.)
Mobis Special Edition (dt.)
Mobis Special Edition (dt.)
PCA Tour Pro (Wins5) *
Prantsmagono 2 (dt.) *
Privateer 2 - The Darkering (dt.)
Pro Pirbain Timeshock
Redneck Rampage (dt.)
Resident Evil (dt.) *
Schreichisher (dt.)
Shadows of the Empire *
Mobis Special Edition (dt.)
Wet - The Saxy Empire (dt.)
X-Wing vis The Figh. ar
Zork Special Edition (dt.)

PC-Preishits (selange Verraft) Jagged Alliance 2 Deadly Games (d) I 89 99 PC-Preishits (selange Vorrat) CD Bledoss 1 Breduss 1
Civil zation 2 (dt.)
Civil zation 2 Scenarios (dt.)
C.v. W. T. Iv. 4
Conquest Detuks (dt.)
C. usader No Regret (dt.)
Cyuena 2 (dt.) 29 99 Flight Commander 2 (3.5° Disk) ====1 Prix Manager 2 (dt.) Hokum KA-50 (3.5° Disk) nowum KA-50 (3.5" Disk)
Magic of Endoria (di 3.5" Disk)
M A X (dt)
Nectaris (dt 3.5" Disk)
NHL Hockey '95
Pole Position (dl.,
Shannara dt.)
Shalfored Steat (dt.) rallered Steel (dt) Star Trex: A Fine "Jolly (dt.)
Impletion Ryrandia 2, Le

"Disection Ryrandia 2, Le

"Disection Ryrandia 2, Le

"Disection Ryrandia 2, Le

"Ultima 8 dt.)

Utban Ryraner (dt.)

Warms (dt.) Worms (dt.

Fast geschenkt!

Arcade America Cyberwar Gene Machine Golden Gate Killer Puppen, Perlen & Pistolen Ratsel des Master Lu Red Baron 1

> jewells für CD-ROM je 19,99

Unser Tip des Monats:

Conquest Earth

Fotorealistische Grafiken mit 65 000 Farben neuertige Cinematic-Video-Sequenzen und räumliche Soundeffekte schaffen eine echte Kinoatmosphäre in diesem neuen 3D-Echtzelt-Strategie-Action-Hammer mit Acht-Spieler-Netzwerk-Option aus dem Hause Eidos Interactive.

dt., CD-ROM *

79,99



di CD ROM

DSA₃ dt CD-ROM

19,99

29,99

Earth 2140 Mission CD 19,95

Mechwarrior 2 Limited Edition

29,99

Hattrick Wins!

69,99

Sean Dundee Football

di., CD-ROM 1

59,99

Worldwide Soccer

dt., CD-ROM

79,99

X-COM 3: Apocalypse

Die X-COM-Sene geht in die dritte Runde mid aner perfekten Mischung aus Taktik, Stralegie Forschung Kampf und Wittschaft Freuen Sie sich auf viele spannende Spielstunden.

dt., CD-ROM · 79,99

Armored Fist 2 dt CD-ROM :

79,99

Unsere Fillalen:



Berlin – Naukölin Tel. (030) 821 80 21

Berlin - Steglitz



Berlin - Spanday

Berlin - Friedr.hain Petersburger Straße 94 S Tei (030) 427 60 790 gegr



Berlin Tegel

Berlin - Steglitz Schloßstraße 129



Hamburg - Harvesteh



Dortmund Trinche Straße 85 (0231) 914 25 24



in hter Nähel





Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme: Mo-Fr 8 00-20 00 Uhr, Sa 9 00-16 00 Uhr

(030) 794 72 111

Bernau Zepemioker Chaussee Im "Forum Bernau" Bremen Hanseal hot 9-Lloydhol Tel (0421) 16 60 60 Fire 265 for 36 44 Tel: 0261) 914 10 85 Tel (030) 383 02 191 Tel (030) 794 72 131 Tel. (030) 434 B0 981



















Battle Isle 4: Incubation • Strategie

RENAISSANCE

Totgesagte leben länger! Wer glaubt, sämtliche innovative Energien werden nur in Echtzeitstrategie gesteckt, muß sich angesichts des neuesten Projekts von Blue Byte schnellstens korrigieren. Incubation zeigt völlig neue Möglichkeiten rundenbasierender Strategie auf und verwirft endgültig das Vorurteil, in diesem Untergenre gäbe es keine technologischen Fortschritte.



Extreme Assault: Eine Reihe erfolgreicher Produkte und gleichzeitig Vorbilder für andere Softwareschmieden. Blue Byte hat es wie kaum ein anderer deutscher Entwickler geschafft, auch international Geltung zu erlangen. Um so

attle Isle 3, Die Siedler 1 & 2, nehmen ein Spiel entwickelt, dessen Genre mittlerweile nur noch ein Schattendasein fristet. Allerdinas nur bis wir die ersten Sequenzen zu sehen bekamen. Incubation ist nicht einfach nur

> ein rundenbasierendes Strategiespiel,

cate Wars, da kein Winkel unerforscht bleibt. Wie in Jagged Alliance steuert man ein Platoon zwischen vier und zwolf Marines durch die komplexen Level. Unterscheiden sich die Charaktere am Anfang kaum, führt Training zu einer Spezialisierung. Ihr Team an der Schlacht beteiligt.

ein Strategiespiel. Die Missionen sind richtige Denkaufgaben, Glück spielt eher eine untergeordnete Rolle. Blue Byte hat sich immer mindestens einen möglichen Losungsweg ausgedacht, aber das Regelsystem läßt genügend Freiraum für alternative Taktiken. Interessant wird es vor allem durch Extras, wie sekundare Waffenmodi, Minen oder den Jetpack. Zusätzlich lassen sich Kisten öffnen und durchsuchen, explosive Fasser bewegen, Türen, Aufzüge und Brücken mit Schal-Quartal erscheinen.



INTERVIEW

...mit Wolfgang Walk, Projektmanager von Incubation

Gibt es einen Zusammenhang zwischen Incubation und Battle Isle3? WW: Ja, wenn auch nur in wenigen Anspielungen.

Zwischen Incubation und Battle Isle liegen Welten. Ist das Ende herkömmlicher Hexfeldspiele gekommen?

WW: Ja. Es kann sein, daß wir eines Tages hingehen und sagen: "Okay, laßt uns das Hexfeldspiel revolutionieren!" Aber letztendlich denke ich, daß es egal ist, ob ich mich im Hexfeld oder im Quadrat vorwärts bewege.

Haben andere Spiele die Entwicklung beeinflußt?

WW: Natürlich, aber eigentlich keine Mainstream Computerspiele. Der Haupteinfluß kam allerdings aus der Tabletop-Ecke.

Waren die Rollenspielelemente für Sie wichtige Aspekte?

WW: Über viele Missionen freunden Sie sich mit Ihren Soldaten an, sie bekommen Namen und Charakter, werden stärker und verwundet. Irgendwann kommen Sie zu dem Punkt, an dem Sie sich sagen: "Ich habe die Mission bestanden, aber Bob ist tot. Also, laß es mich noch einmal probieren."

Wurde die 3D-Engine für Incubation weiterentwickelt?

WW: Zum ersten Mal kommt "Charisma" zum Einsatz. Das ist ein 3D-System, welches unsere Figuren steuert. In XA hatten wir nur Panzer und Flugzeuge. Verschiedene Charaktere und Tiere hingegen müssen animiert werden.

Innerhalb des Spiels tauchen immer wieder beinahe filmreife Effekte auf... WW: Ja, das war eine der schwierigsten Sachen überhaupt. Zum Beispiel zoomt die Kamera auf eine Tür, die geöffnet wird, um sicher zu gehen, daß der Spieler das auch bemerkt. Andererseits gibt es natürlich auch ein paar coole Effekte, zum Beispiel schaltet die Kamera in die Ich-Perspektive des Monsters, sobald dieses einen Soldaten zu sehen bekommt.

Wird man in der Lage sein, seinen Trupp Elitesoldaten zu Freunden mitzunehmen? WW: Technisch dürfte das kein Problem sein.

Und was gefällt Ihnen am besten im Spiel? WW: Nun, der Jetpack ist ziemlich cool, aber am liebsten mag ich es, eine Mine direkt vor den Füßen eines Scay'Ger zu plazieren, um dann genüßlich zuzuschauen, wie...

Herr Walk, wir glauben, Sie haben da ein Problem... WW: Ja, ich habe kaum noch Minen...

Und wir keine Fragen mehr.

Voraussichtlich: Pentium, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win95

Technik: SVGA/SB

Multiplayer: 4Sp. Netzwerk, Modem, Hotseat Sprache: deutsch

X Rätsel

Erscheint: 4. Quartal 1997

Hersteller: Bauebyte

Action |

Wirtschaft



Riesige Räume mit vielen Hin- Auf dem Charakterbildschirm dernissen sind die Norm.



finden sich alle wichtigen Daten.



Was hier fast wie ein 3D-Action-Shooter aussieht, demonstriert nur die völlig freie Wahl der Kamera und des Blickwinkels.



Mit dem Flammenwerfer heizen wir den Aliens ein. Explosionen und Special-Effekte sind jetzt schon ein phantastischer Anblick.



Für jeden besiegten Alien erhält der Schütze umgehend Erfahrungspunkte. Mit der Zeit wird er seine Fertigkeiten stark verbessern.

Age of Empires, Close Combat 2, Cart Precision Racing, Flight Simulator 98

GIPFELTREFFEN



Neue Strategie-Referenzen?

Stuart Moulder kann bereits auf lange Erfahrung im Spiele-Busineß zurückblicken - bevor er zu Microsoft stieß, arbeitete er u. a. schon für Sierra. Nun betreut er mit Close Combat 2 und Age of Empires zwei der ehrgeizigsten Spieleprojekte, die Microsoft je initiiert hat. Age of Empires läßt sich vereinfacht als Civilization-Variante mit Echtzeitstrategie-Elementen beschreiben. Sie steuern aus der isometrischen Perspektive einen von 12 unterschiedlich strukturierten Stämmen und versuchen, ihn aus primitiven Anfängen in eine hochzivilisierte Gemeinschaft zu führen. Dabei gilt es. Bodenschätze und andere Ressourcen geschickt zu nutzen und den Einflußbereich des eigenen

Territoriums in Konkurrenz zu den anderen Stämmen stetig zu erweitern. Der Spieler kann sein Ziel auf vier verschiedene Arten erreichen - falls ihm die militärische Vorgehensweise nicht liegt, darf er sich ebensogut friedlicher Mittel bedienen. Age of Empires verfügt über einen komfortablen, integrierten Szenario-Editor und ein Multiplayer-Feature, in dem Spieler nicht nur gegeneinander antreten, sondern auch kooperieren können.

Das Echtzeit-Wargame Close Combat 2, das in Deutschland unter dem Titel "Die Brücke von Arnheim" auf den Markt kommen wird, versetzt Sie als Vertreter der Alliierten oder der Mittelmächte in die historische Operation Market Garden, eine der erbittertsten Schlachten des Zweiten Welt-

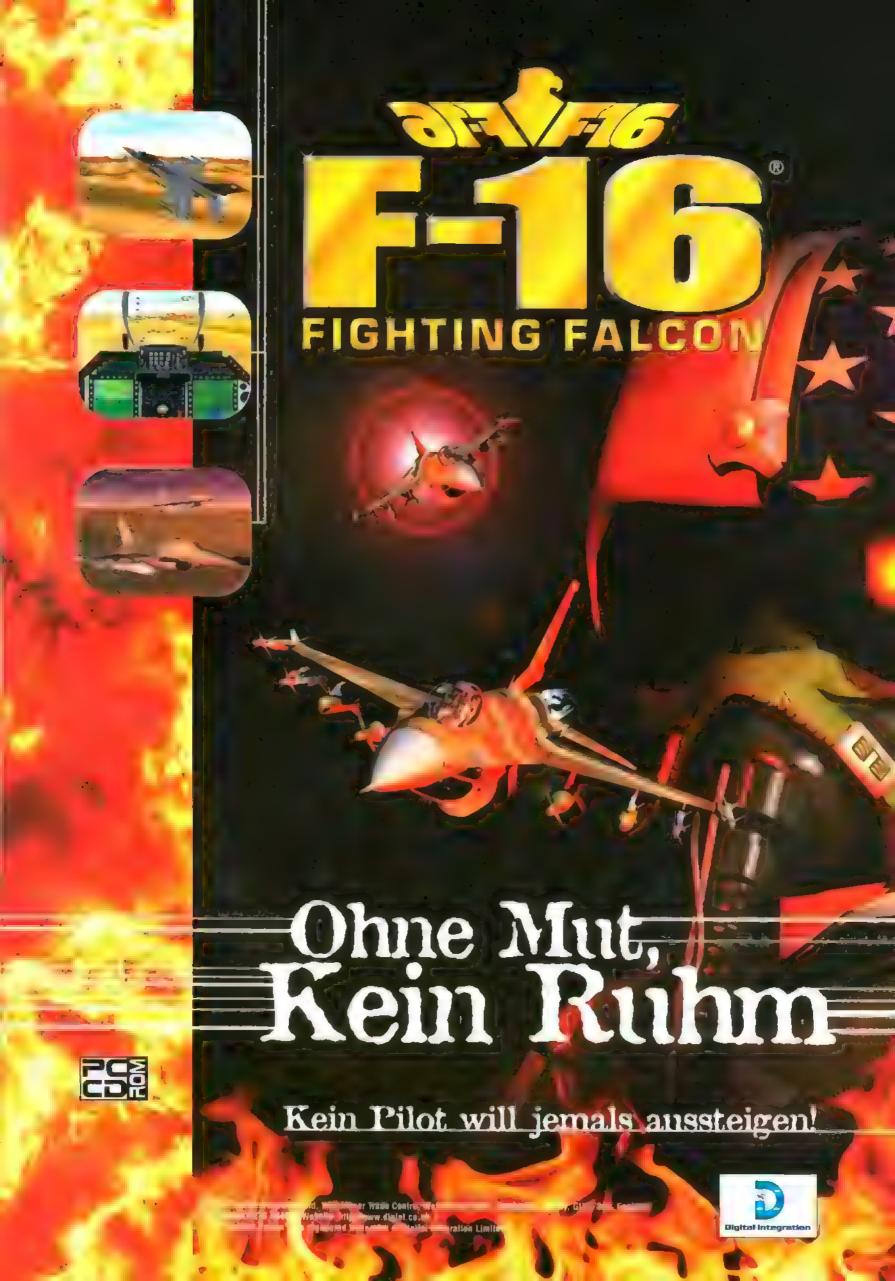
Microsoft ist eigentlich immer wieder für Überraschungen gut, aber Mitte Juli hatten wir einen ganz besonderen Grund, dem Software-Riesen in Unterschleißheim einen Besuch abzustatten: Dort gab sich nämlich die Crème de la crème der amerikanischen MS Entertainment Business Unit die Ehre. Ed Fries (General Manager), Beth Featherstone (Marketing Manager), Stuart Moulder (Manager Action & Strategy Product Unit) und Dean Lester (Manager Simulation Product Unit) standen Rede und Antwort zu den Produkten, die bald auch auf dem deutschen Markt für Furore sorgen dürften.

kriegs. Ganze sieben Befehle reichen Ihnen aus, um Ihre Units aus der Vogelperspektive zu steuern - die Komplexität des Spiels resultiert letztendlich aus dem durchdachten Einsatz der verschiedenen Waffengattungen. Die Soldaten selbst verfugen über eine erstaunliche AI und reagieren sehr "menschlich" - so kann es durchaus sein, daß sie desertieren, wenn Sie es darauf anlegen, Ihre Mannen als Kanonenfutter zu verheizen. Wie Age of Empires wartet auch Close Combat 2 mit Multiplayer-Fähigkeiten und einem Battlemaker genannten Schlachten-Editor auf.

Simulationen vom Feinsten

Dean Lester ist bereits seit zehn Jahren im Spiele-Busineß tätig und erläuterte sichtlich stolz die in "seiner" Product Unit entwickelten Games Cart Precision Racing und Flight Simulator 98. Bei Cart Precision Racing handelt es sich um ein sehr realistisches, aber trotzdem einsteigerfreundliches Indy Car-Game, das im Laufe des kommenden Jahres in Deutschland veröffentlicht wird. Neben den ovalen Indy-Tracks bietet das Programm auch abwechslungsreiche Straßenkurse, die den Freunden von F1-Simulationen eher entgegenkom-







men. Cart Precision Racing läßt sich in allen Bereichen ganz den Wünschen des Spieler anpassen, bietet eine Multiplayeroption für bis zu 8 Spieler im Netzwerk oder im Internet und unterstützt sowohl 3D-Beschleunigerkarten als auch die neue Force Feedback-Technologie.

In Flight Simulator 98 flossen diesmal in erster Linie die Wünsche ein, die von Usern an Microsoft herangetragen wurden: Direct 3D- und Force Feedback-Support, verbesserter Sound, detailliertere Grafik, zehnmal so viele Flughäfen wie im Vorgänger und neue Flugmaschinen wie der Bell 206B-Helicopter und der Learjet 45. Auch der Flight Simulator verfügt nun über einen Multiplayer-Modus für die Microsoft-eigene Internet Gaming Zone – dort soll es sogar möglich sein, daß zwei Piloten gemeinsam einen Bell-Hubschrauber fliegen...

Herbert Aichinger





INTERVIEW MIT ED FRIES

PCA: Zu Beginn Ihrer Laufbahn arbeiteten Sie an typischen MS Anwender-Programmen wie Excel und Word mit.

Warum sind Sie ins Spiele-Lager gewechselt?

EF: Ich bin mittlerweile seit 11 Jahren bei Microsoft beschäftigt und verbrachte zehn davon mit Excel und Word, aber ich war schon immer ein Gamer. Ich habe die ersten Spiele auf dem Apple II gezockt. Dann begann ich in den frühen 80er Jahren, in Basic und Assembler selbst Spiele zu programmieren, um damit mein Studium zu finanzieren. Auch während ich an Excel und Word mitarbeitete, beschäftigte ich mich nebenher immer mit Spielen, und als ich mich im letzten Jahr nach einem neuen Betätigungsfeld umsah, hatte ich die Wahl. Ich war der Meinung, daß Microsoft bessere Spiele entwickeln könnte – glücklicherweise durfte ich meine Vorstellungen umsetzen und Microsoft in eine echte Game Company verwandeln...

PCA: Die ersten Microsoft-Games deckten Bereiche ab, auf denen es bereits eine Menge Konkurrenten gab. Warum hat Microsoft nicht von Anfang an versucht, etwas völlig Neues zu machen?

EF: Nun, wir haben keine Berührungsängste mit der Konkurrenz, solange wir spüren, daß wir die Sache besser machen können. Die Art der Produkte, die wir veröffentlichen, wird jedoch hauptsächlich davon beeinflußt, welche Partner wir finden und welche Vorstellungen sie haben...in der Tat lassen wir die meisten Games außer Haus von großartigen Softwarefirmen entwickeln – so arbeiten wir neuerdings mit Chris Roberts zusammen, den wir beim Aufbau seiner eigenen Firma unterstützten.

PCA: Wird Chris Roberts mit Microsoft endlich sein sagenumwobenes Silverheart-Projekt realisieren können?

EF: Silverheart wird definitiv nicht das erste Game sein, das Chris für Microsoft entwickelt. In dieser Angelegenheit gibt es immer noch ein paar Dinge zu regeln, aber da möchte ich jetzt nicht ins Detail gehen. Ich bin jedoch zuversichtlich, daß Silverheart letztendlich realisiert wird – da ist noch alles offen.

PCA: Online-Games werden weltweit immer populärer. Auch Microsoft hat ein Internet-Rollenspiel in der Mache – kann man es mit Meridian 59 oder Ultima Online vergleichen?

EF: Unser Spiel heißt Asheron's Call. Es wird von der Firma Second Nature entwickelt, und ich würde es eher mit Meridian 59 vergleichen. Es hat noch mehr Tiefe als Ultima Online, und der Spieler nimmt das Geschehen wie in Meridian aus der 1st Person-Perspektive wahr. Es gibt jedoch die Möglichkeit, in eine 3rd Person-Sicht zu wechseln, in der die Kamera dem Spieler sozusagen über die Schulter blickt. Man könnte stundenlang über dieses Game sprechen – das Magie-System bietet beispielsweise unendliche Moglichkeiten – jeder Zauberspruch setzt sich aus einem gesprochenen Wort, einer Geste und einem Objekt zusammen. Diese Dinge kann man auf unterschiedliche Weise miteinander kombinieren und herumexperimentieren. Die Kraft eines Spruchs ist proportional zu der Anzahl der Leute, die ihn kennen. Je mehr Personen einen Spruch kennen, desto schwächer ist seine Wirkung. Man sollte entdeckte Zaubersprüche also nicht ohne weiteres preisgeben, aber auch das Herumexperimentieren birgt Gefahren – vielleicht verwandelt man sich plötzlich in eine Eidechse – alles ist moglich...

BAD STAS



KEEPER



WAS LANGE WAHRT. WIRD ENDLICH BOSE.

Approximate the property of th

PC CD-ROM



lle 5.000 Jahre braucht die Erde einen neuen Helden. um die drohende Vernichtung aufzuhalten - und der ist im New York des Jahres 2413 schwer zu finden. Ausgerechnet den heruntergekommenen Taxifahrer Korben Dallas (Bruce Willis) trifft das Schicksal, die zur Rettung notwendigen Elementsteine zu finden, unerwartete Hilfe bekommt er von der Außenrdischen Leeloo (Mila Jovovich). Ist sie das Bindeglied zum fünften Element? Welche Rollen spielen der skrupellose Industrielle Zorg oder die intergalaktische Sängerin Diva? Die Antwort können Sie spätestens am 28. August selbst in Erfahrung bringen, denn dann läuft Luc Bessons (Nikita, Lèon, Im Rausch der Tiefe, Subway) ex-

Spiel-Film

sehen.

Das Spiel zum Film entsteht zeitgleich in den franzosischen Studios von Kalisto, die mit Dark Earth im September the erstes. Mammutprojekt veröffentlichen werden (PC Action berichtete). Um die Atmosphäre und die einzigartigen Effekte des Zelluloid-

plosive Mischung aus SciFi-Komödie, Actionthriller und Kunstfilm in den deutschen Kinos an, von den Kritikern schon als moderne Antwort auf Bladerunner auser-



ist die Verkörperung der morbiden Anti-Energie, sie ist das fünfte

Element, bereit, alle Lebensformen für immer auszulöschen.

Das fünfte Element • Action

LARAS ERBIN?

streifens möglichst unverfälscht einzufangen, wurde in den letzten Monaten intensiv mit den Filmleuten zusammengearbeitet. Aus der ergrebigen Vorlage wird ein 3D-Action-Spektakel im Stile von Tomb Raider kreiert, allerdings mit einigen kleinen, aber feinen Unterschieden. Ihr Ziel wird sein, in insgesamt 15 z.T. riesigen Leveln die vier versteckten Elementsteine zu finden, Dazu steuern Sie wahlweise Korben Dallas oder Leeloo durch die La-





Leeloo im Kampf gegen Mangalores. Sämtliche Animationen der Charaktere stehen schon, die Ausgestaltung der Level ist allerdings noch nicht komplett.





byrinthe. Ein adventure-typisches walt zur Wehr setzen oder auf Inventory wird es zwar nicht geben, in den Szenarien gilt es aber, zahlreiche Geheimgänge zu entdecken, Schalter zu aktivieren und Unterquests zu bestehen.

Intelligente Kamera

Während Ihrer Erkundungstour werden Sie auf 16 unterschiedliche Gegnertypen treffen, die jeweils mit unterschiedlichen Angriffsstrategien auf Sie eindreschen. Ganz wie im Film können Sie sich entweder mit Waffenge-

Faustkampftechniken im Stile von Virtua Fighter zurückgreifen. Beim Waffenkampf wurde zudem bewußt auf das aus Tomb Raider bekannte Feature der automatischen Zielsuche verzichtet. Die Suche nach den Elementsteinen wird Ihnen mit Hilfe eines intelligenten Kamerasystems präsentiert, das jeweils den besten Blickwinkel der 3rd-Person-Perspektive anbietet und so auch während der Echtzeitkämpfe Ubersicht garantiert. Die Spielfi-

DIE SCHAUSPIELLREW Den meisten dieser Herr-Leeloo schaften werden Sie auch im Spiel begegnen:

Korben Dallas (Bruce Willis) Ex-Agent der Army Spezialeinheiten, jetzt Taxifahrer und auf der Suche nach Ruhe - da wird nichts draus!

> Zorg (Gary Oldman) Ein skrupelloser Geschäftsmann. der sich auf Waffenschiebereien spezialisiert hat. Auf welcher Seite steht er?

(Milla Jovovich) der volle Name des Aliens lautet Leeloo Mina Lekatariba Laminatcha Ekbat D Sebat. Sie kennt das eigentliche Geheimnis!

Ruby Rhod (Chris Tucker) Schlichtweg der beste Discjockey des Universums. Aber reicht sein Ehrgeiz so weit, daß er über Leichen geht?



Zahlreiche Special Moves wie dieser Handstand-Kick können sowohl mit der Tastatur als auch über ein Gamepad aktiviert werden.

guren bestehen vollständig aus Polygonen und wurden mit Hilfe des Motion Capturing-Verfahrens zum Leben erweckt. Zur Unternach jedem Level sorgen Zwischensequenzen, die z.T. aus dem Film selbst stammen, für zusätzliche Atmosphäre und bringen in nichts nachstehen. die Handlung voran. Auch die

Originalmusiken konnte Kalisto für einige Spielszenen verwenden, was die surrealistische Grundstimmung unterstreicht. stützung des 3DFX-Chips vor und Wenn der Eindruck der ersten spielbaren Version nicht täuscht. dürfte das fünfte Element von Kalisto seinem filmischen Vorbild

Christian Bigge

Voraussichtlich: Pentium133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Technik: SVGA, SB, CD-Audio, 3DFX-Support

Sprache: deutsch

Rätsel 🤳

Hersteller: Kalisto

X Action

Erscheint: September 1997

Strategie ■ Wirtschaft ■ PC ACTION 9/97

F1 Manager Pro, Montezuma's Return!, Flying Saucer

GUTE AUSSICHTEN

UFOs, Mayas und Rennboliden beherrschen Rechts: F1 Manager Professional den vielversprechenden Release-Schedule, den Software 2000 für die kommenden Monate aufgestellt hat. Neben einer Neuauflage des F1 Managers tragen nun zwei kürzlich abgeschlossene Deals mit amerikanischen Developern ihre ersten Früchte...

F1 Manager Professional

Was den Realismusgrad angeht, hatte bereits der F1 Manager 96 im Vergleich mit der Konkurrenz die Nase vorn. Die Professional Edition des F1 Manager, die im Oktober zur Veröffentlichung ansteht, erweitert das Programm nochmals um neue Features und viele Verbesserungen im Detail. Im Multiplayer-Modus werden sich nun bis zu vier Spieler um einen Rechner versammeln können, und ein vereinfachtes Benutzer-Interface sowie die Möglichkeit, viele Vorgänge zu automatisieren, sorgen für erhöhten Bedienkomfort. Die groben Polygonklötzchen, die man in der Vorgänger-Version im Rennmodus zu Gesicht bekam, weichen nun einer wirklichkeitsgetreueren Darstellung, Hinzu kommen ferner u. a. ein integrierter Editor, speicherbare Presets für sämtliche Strecken und die Möglichkeit, den Wagen direkt an der Rennstrecke umzubauen. Die im Windkanal erzielten Testergebnisse lassen sich ebenfalls abspeichern, und die erweiterte Statistik umfaßt jetzt auch einen Saisonrückblick.

Edition bietet einen integrierten Editor, in dem man die Daten der Fahrer ganz seinen eigenen Wünschen anpassen kann.





Benutzerfreundlichkeit wird im F1 Manager Professional großgeschrieben: Alle Funktionen sind bequem über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand erreichbar.

Montexuma's Return!

Vielleicht erinnern Sie sich noch an das legendäre Jump&Run Montezuma's Revenge, das im Jahre 1984 auf dem C 64 und dem Atari 800 für Furore sorgte.

Auf exaktes Timing kommt es an, wenn man dieses Faß unbescha-∃8 det überwinden will.

Das amerikanische Entwicklerteam Utopiatech greift die Grundidee dieses Programms nun noch einmal auf und verpaßt ihr ein zeitgemäßes 3D-Outfit. Obwohl man sich in Mon-



Montezuma's Return!, das von der amerikanischen Firma Utopiatech für Software 2000 entwickelt wird, wartet mit monumentalem Leveldesign und skurrilen Gegnern auf.

tezuma's Return! in der 1st Person-Perspektive durch verwinkelte Levels bewegt, handelt es sich bei diesem Programm um keinen traditionellen 3D-Shooter. Das Hauptaugenmerk liegt

in Montezuma's Return! nämlich eindeutig auf dem Lösen von überaus abwechslungsreichen Puzzles und im Überwinden von tückischen Hindernissen. Bei Auseinandersetzungen mit Gegnern greift man nicht auf ein wohlsortiertes Waffenarsenal zurück, sondern wehrt sich lediglich mit Händen und Füßen. Sowohl in Sachen Leveldesign als auch in technischer Hinsicht hinterläßt Montezuma's Return! bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck - innerhalb weniger Minuten hat man die komfortable Tastatursteuerung im Griff und bewegt sich dank der rasanten Uvision™-3D-Engine sehr behende durch die reich texturierten und mit raffinierten Schatteneffekten versehenen Levels. Montezuma's Return! wird sowohl unter DOS als auch unter Win95 spielbar sein und 3Dfx-Beschleunigerkarten unterstützen.

Flying Saucer

Die amerikanische Softwarefirma Postlinear Entertainment ist noch keine zwei Jahre alt und verfügt dennoch über ein hochkarätiges Entwicklerteam. Chef und Gründer des Unternehmens ist Ron Martinez, der zuvor bei Spectrum Holobyte tätig war. Exklusiv für Software 2000 arbeitet man bei Postlinear im fernen San Francisco an einer Simulation, in der der Spieler eine fliegende Untertasse durch 22 Missionen steuert. Naheliegenderweise nimmt das Geschehen von der legendären Area 51 aus seinen Lauf und führt Sie u. a. nach Ägypten, zum Bermuda-Dreieck und in die unendlichen Weiten des Universums. Auf Ihrem Kreuzzug gegen eine gigantische kosmische Verschwörung steht Ihnen ein Dutzend Waffen und Zusatzmodule zur Verfügung - das läßt keinen Zweifel daran, daß trotz der detailliert ausgearbeiteten Story und den ausgrebig recherchierten Hintergrund-Infos der Action-Aspekt im

Mittelpunkt von Flying Saucer steht. Für die nötige Geschwindigkeit und spextakuläre Effekte soll Postlinears neue 3D-Render-Engine sorgen, die wie Utopiatechs Uvision-System auch 3Dfx-Support bietet.

Herbert Aichinger



In Flying Saucer wird Ihre Freundin Emily von Aliens gekidnappt. Sabald Sie das UFO besteigen, um sie wiederzufinden, werden Sie in einen Krieg zwischen den "Signers" und den "Greys" verwickelt.

NEUES VON SOFTWARE 2000

Titel	Genre	erscheint
F1 Manager Professional	Sport/Simulation	Oktober 1997
Montezuma's Return!	Action-Adventure	November 1997
Flying Saucer	Action/Simulation	n.n.b.



Die Alienrasse der "Greys" in Flying Saucer entspricht im Aussehen der allgemein verbreiteten Vorstellung, die man seit dem Roswell Incident von Außerirdischen hat.



Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis • Adventure

MAYA-ZAUBER

Humanität und Gewalt – das sind die beiden Gegenpole, die bei den Azteken durch die Gottheiten Quetzalcoatl und Tezcatlipoca versinnbildlicht wurden. Nun dienen sie Designer Charles Cecil als Ausgangspunkt für ein weiteres spannungsgeladenes Adventure der Baphomet-Reihe.

aphomets Fluch gehörte zu den interessantesten Adventure-Veröffentlichungen der letzten Monate: Eine liberaus facettenreiche Story, intelligente Puzzles und die beinahe trickfilmreife Grafik brachten diesem dritten Produkt aus der britischen Spieleschmiede Revolution weltweit sehr gute Wertungen in der Fachpresse ein. Auch bei den Usern war die Resonanz offensichtlich groß noch heute ernalten die Revolution-Leute Woche für Woche Zuschriften mit viel Lob und einer Menge an konstruktiven Verbesserungsvorschlägen.

Auch in Baphomets Fluch 2, das wesentlich umfangreicher und puzzlehaltiger sein soll als der erste Teil, dreht sich wieder alles um den jungen George Stobbart und die gewiefte Journalistin Nico Collard, Letztere ist den Drogengeschäften des machtigen Karzac auf der Spur, der die Wiederkehr des Gottes Tezcatlipoca herbeifuhren und mit diesem zusammen den Weltuntergang inszenieren will. George und Nico tun alles, um dies zu verhindern, und ihr Weg führt sie diesmal u. a. nach Paris, Marseille, London. Mittelamerika sowie in die Karibik und in den Dschungel,

Zügigeres Gameplay

Revolution-Boss Charles Cecil. der für das Baphomet-Konzept verantwortlich zeichnet, nimmt sich Kritik sehr zu Herzen und berücksichtigte sie bei der Ausarbeitung von Baphomets Fluch 2: So bemängelten viele Spieler am ersten Teil die starke Dialoglastigkeit und das Fehlen einer Möglichkeit, schnell von einer Location in die nächste zu wechseln. Baphomet 2 wird daher we-



Die spezifische Atmosphäre der einzelnen Locations - wie hier eine Pariser Straßenszene - wurde hervorragend eingefangen.



Baphomets Fluch 2 kann zeitweise mit sehr großen Sprites aufwarten.



In der Galerie gelingt es Nico und George, Karzacs Fährte aufzunehmen.

sentlich weniger redselig daherkommen, und per Doppelklick kann man nun einen Raum verlassen, ohne warten zu müssen, bis die Spieifigur zur Tür marschiert ist. Großen Wert legte man bei Baphomet 2 auch auf logische, nachvollziehbare, aber dennoch anspruchsvolle Puzzles - Slapstick hat in Cecils Programmen keinen Platz.

Die meisten weiteren Neuerungen sind überwiegend technischer Natur: Die Sprites der Spielfiguren wurden mit einem speziellen Anti-Aliasing-Verfahren besser in die Hintergründe

integriert, Schatten- und Transparenzeffekte in jeweils 16 Abstufungen realisiert, und dank der "Geometric Sprite Transformation" verschwimmen die Charaktere auch dann nicht zu einem groben Pixelbrei, wenn sich der Betrachter ihnen nähert. Bis zu vier Paral.axebenen verleihen der Spielumgebung zudem ein gehöriges Maß an räumlicher Tiefe. Zu- und abschaltbare Details sorgen ferner dafür, daß Baphomets Fluch 2 bereits auf einem Pentium 60 zufriedenstellend läuft.

Herbert Aichinger



Ein harmloser Besuch bei dem Maya-Spezialisten Prof. Oubier entpuppt sich für die beiden Protagonisten als ein lebensgefährliches Unternehmen: Nico wird entführt, und George entgeht um Haaresbreite dem Tod in den Flammen.

Voraussichtlich: Pentium 90, DOS, Win95

Technik: SVGA/SB

Action |

Multiplayer: keine Multiplayeroption | Sprache: deutsch

Ratsel

Hersteller: Revolution/Virgin

Strategie

Erscheint: Ende September 1997

JOYSO FT



	688 Hunter Killer (KD)	84 90
	Adidas Power Soccer (KD)	84 90
님	Alexander der Große W95 (KD)	89 90
350	Anstoss 2 (KD)	79.90
N N	Armored Fist 2 (KD)	89 90
E	Baphomets Fluch 2 (KD) *	84.90
导	Betroyal in Antara (KD)	B9 90
gen	Blade Runner (KD) *	89 90
undi	Birthright (KD)	89 90
edm	Comanche 3 (KD)	89 90
皇	Command & Conquer 2 Data 2(KD)	* 29 90
scho	Constructor (KD) *	89.90
Š	Conquest Earth (KD) *	89.90
9118	Demonworld (KD)	79 90
gem	Der Industriegigant (KD)	79 90
青	DOG (KD)	64.90
å	Dominion W95 (KD) =	79.90
ele	Dungeon Keeper (KD)	79 90
T	Fallout (KD)	79.90
1	Floyd (KD) *	79.90
유	Formal 1 W95 (KD)	89.90
를	Hattrick Wins! (KD)	79 90
Jan .	Interstate 76 (ab 18) (KD)	79 90
- Par	Lands of Lore 2 (KD) *	79 90
E	Little Big Adventure 2 (DA) *	89.90
DELM	Magic the Gathering (MPS) (KD)	89 90
7 pc	Pondemonium W95 (KD)	79 90
5	Pro Pinball Timeshock (KD)	79.90
Ē	Resident Evil (KD) *	79.90
E.	Sim City 2000 Netzwerk (KD)	99 90
Dun	Star Trek Starfleet Akademy (KD) *	89 90
nder	World Wide Soccer (KD)	79 90
eisänderungen, Irrium und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die aflgemeinen Geschaftsbedangungen der Firma JOYSOFT	X-Com Apocalypse (KD)	89 90

X-Wing VS Tiefighter (DA) 79.90 MOYSOFT SHOP JOYSOFT SHOP 50676 Köln 53111 Bonn Mathias Str. 24-26 Münster Str. 11 0221/9 23 15 45 0228/65 97 26

JOYSOFT SHOP	
40211 Düsselderf	60
Am Wehrhahn 24	

JOYSOFE DICON

63450 Huna

Hospital Str 14-16

06181/92 63 41

Fahrgasse 87 0211/36 44 45

DYSOFT SHOP 311 Frankfurt

Schloß Str. 20-22 (1 Ftone)

06982/36 90 45

069/91 39 83 71

0201/2 43 72 95 **SOFT SITE MYSTIC GAMES** 63065 Offenbach 72458 Albstodt

J.-Mouthe Str 7 07431/93 30 80 Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.

CDROM

3D Ultra Minigolf (KD)

Blood & Magic (KD)

Burred in Time (KD)

Cyberstorm W95 (KD)

Down in the Dumps (KD)

Legend of Kyrandia 1-3 (US/KD)

Covelands (KD)

Cyberia 2 (KD)

Descent 2 (DA)

Evokation (KD)

Fable (KD)

Helicops (DA)

Mod News (KD)

Olympic Games (KD)

Olympic Socrer (KD)

Orion Burger (KD)

Puzzie Bobbie (DA)

Shanara (KD)

Shell Shock (KD)

Starfighter 3000 (KD)

Tek War (ab 18) {DA}

Thunderhawk 2 (KD)

Wages of War (KE)

JOYSOFT SHOP

53721 Siegburg

Kaiser Str. 54

02241/6 80 45

JOYSOFT SHOP

45127 Essen

Viehofer Str. 17

Z! (KD)

Rotsel des Moster Lu (KD)

Schwarze Auge 3 Audio CD

MAX (KD)

Bermuda Syndrome (KD)

SUPER PREISE

Bitto gabon Sie ber Ihror Bestellung einen oder mehrere Ersatz

wursche an do as uch her vielen Spielen um Restposten handelt

49 90

29 90

39 90

29 90

39 90

29 90

39 90

39.90

39.90

29 90

39.90

49 90

49.90

19 90

49.90

29.90

29.90

39.90

49.90

29 90

19.90

39.90

19 90

79 90

19.90

29.90

49.90

39.90

NOTSOFT SHOP

56068 Koblenz

Schloff Str. 16

0261/30 96 34

JOYSOFT SHOP

52062 Apchen

Blondel Str. 10

0241/40 69 12

GAMESHOP GIESSEN 25390 Giossen

Katharinengasse 21 0641/79 17 94

50677 Köln 0221/

PLAYERS CHOICE Merowinger Str 28

HÖRT! HÖRT! IHR KARTENFREA GROBES "MAGIC THE GATHERING" TURNIER! Während des ganzen Septembers

> "Magic-Turniere" statt. Gespielt wird "Typ 2 Turnier"

finden in unseren JOYSOFT-Filialen

im k.o.-System.

Die Teilnehmerzahl ist pro Austragungsort auf 16 Personen beschränkt. Das Startgeld beträgt 10.- DM. Anmelden könnt Ihr Euch ab dem 15.08.97 bis eine Woche vor dem jeweiligen Turniertermin direkt in den Filialen, wo ihr auch die Turniervorraussetzungen und Pläne ausgehändigt bekommt. Turnlertermine:

6.09.: Köln, Siegburg: 13.09.: Auchen, Bonn; 20.9.: Koblenz, Essen: 27.09.: Düsseldorf, Frankfurt.

(Adresse siehe unten) Die Endausscheidung findet dann

am 4.10.97 in Köln statt. Es winken tolle Preise!

Wir führen außerdem Spiele für:

► Amigo

Macintosh

Sony PSX

► Joysticks

Sega Saturn

Nintendo 64

Computer Zubehör

Lösungsbücher

■ Troding Cards

■ Sport Cards

■ US-Importe



ZUBEHÖR	
Alfa Quad 4 Player Adapter	89.90
Alfa Twin Switch Adapter	39 90
Gravis Grip Set	139.90
(2 Pads, 4 Player Adopter)	
Diamond Monster 3D Karte	369.90
F16 Fighterstick CH	229 90
Flightstick FX Foodback CH	309.90
Lenkrad Ft Simulator	499 90
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	399 90
Matrox Mystique 4 MB	289 90
Mouse Microsoft	49 90
Orchid 3D Korte	369.90
Sidewinder FX Feedback	299.90
Thrustmaster F16 Metal	
Limited Edition	649.90
Thrustmoster T2 Lenkrad	249 90
Wingman Extreme Digital	99.90
Dies ist nor ale klainer Auszug aus unseren	raichhaltige
Sortiment Fordern Sie unseren kostenlosen Katali ebenfalls kostenlose Katalog-CD an, in beidi	og oder unser un Radau Si
Beschreihungen und Informationen über Spiele un	d Zubeliör au
unterem Angoliut.	
MINISTER AND	7 (9)_

Eickener Str. 14

COMPUTERSPIELE & MEHR 41061 M' Gladbach

CONNACTION 41460 Neuss

Klarissen Str. 15 02131/27 57 51

JOYSOFT PA **JUST 4 FUN** 40724 Hilden Hochdahler Str 10

02103/84 40

JOYSOFT HE

SERVICE CENTER: AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN BESTELL HOTLINE: 0221/94 86 10 50 0221/ FAX:

Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen

50. Die Kir Polese, Ger is pen. Dei schriftlichen De Sie bitte alcht flum Ursterschi



Die Panzer sind denkbar schlecht geeignet, um die Basis auf dem Berg anzugreifen, während ständig Granaten und Laser sie treffen.



Diese drei Raketentürme reichen völlig aus, um jeweils einen Flugzeugträger und Zerstörer von der Küste fern zu halten.

Total Annihilation • Echtzeitstrategie

VORREITER

In keinem anderen Genre wird soviel kopiert, abgekupfert und nachgeahmt. Doch alle Versuche, ein zweites C&C oder WarCraft zu machen, sind zum Scheitern verurteilt, denn ohne Innovation bleibt jedes neue Spiel bedeutungslos. Es ist also höchste Zeit für die nächste Generation der Echtzeitstrategiespiele, hat sich doch seit Dune 2 bisher wenig getan.

o ziemlich jedes neues Spiel protzt mit bisher unerreichten Features. So auch Total Annihilation: 150 verschiedene Einheiten und Gebäude sollen bereits im Spiel implementiert sein. Außerdem verspricht Hersteller Cavedog, jede Woche mindestens eine neue Einheit zu erstellen, die nachträglich eingebunden werden kann. Mit reiner Masse ist aber nichts erreicht. Daß sämtliche Einheiten wirklich unterschiedliche Fähigkeiten haben und für bestimmte Aufgaben mehr oder weniger geeignet sind, ist hingegen eine positive Überraschung. Grundsätzlich gibt es vier verschiedene Typen: Luftwaffe, Marine, Fahrzeuge und K-Bots. Letztere sehen wie BattleMechs aus. Logischerweise haben Panzer und andere Fahrzeuge in offenem und

flachem Gelände einen Vorteil, in Gebirgen und Wäldern bewegen sich dafür die K-Bots geschickter. Alle Einheiten sind wunderschön animiert. Es macht schon Spaß einem Panzer nur zuzusehen, wie er tangsam über Unebenheiten rollt, sich dabei über jedem Stein hebt oder Berge erklimmt. Dank Auflösungen von 640x480 bis zu unglaublichen 1280x1024 behält man selbst auf den riesigen Karten noch die Übersicht.

Etwas Besseres machen

Großte und sicherlich herausragenste und auffalligste Neuerung in TA ist die Landkarte. Sie besteht nämlich nicht aus einzelnen Bausteinen und Feldern, sondern ist aus einem Stück und nachträglich gerendert. Demnach lassen sich Hohenunterschiede auch nicht irgendwelchen Leveln zuordnen. Wie bei einem echten Relief gibt es unendtich viele kleine Abstufungen. Steile Berge sind so für manchen Panzer ein unüberwindbares Hindernis. Ähnlich ergeht es mächtigen Schlachtschiffen oder Flugzeugträgern in seichten Gewässern. Je nach Karte und persönlicher Strategie wird man sich also auf einen bestimmten Einhei-



Die blauen Panzer halten die strategisch wichtige Stellung auf dem Berg ohne Probleme.



Einzelne Trümmerteile fliegen in TA bei jeder Explosion quer über den ganzen Bildschirm.

tentyp spezialisieren. Weiteres neues Feature ist die Sichtlinie. Wie auch schon für Dark Reign angekündigt, wird man auch in TA ein realistisches Modell verwenden. Vegetation und Höhenunterschiede blockieren die Erkundung der Karte. Optional läßt sich mit dem gewohnten kreisförmigen Sichtradius spielen. Der Nebel des Kriegs wird wie in WarCraft 2 gehandhabt. Einmal erforschtes Gebiet bleibt sichtbar und wird auf dem Radar in Grautönen dargestellt. Momentan kontrolliertes Gebiet bleibt hingegen farbig. Die Minimap ist von Anfang an verfügbar, Durch den Bau einer Radarantage werden eigene und feindliche Einheiten jedoch als farbige Punkte in der Minimap angezeigt. So kann man ganz gezielt bluffen und den Gegner verwirren, denn es wird keine Aussage über die Qualität der Truppen gemacht. Letzte und sicherlich wichtigste Auswirkung der realistischen Karte ist parallel zur Sichtlinie die Schußlinie. Laser und Kanonen feuern stets nur bei vorhandener Sichtlinie. Mörser, Granat- und Raketenwerfer hingegen bedienen sich der ballistischen Kurve. Allerdings muß wenigstens eine eigene Einheit den Feind sehen. Dafür dauert

TOTAL ANNIHILATION VORSCHAU

es ein bißchen länger, bis das Ziel auch getroffen wird und außerdem können starke Winde noch einen Strich durch die Rechnung machen und den Schuß ablenken.

Genie Computergegner?

Eins läßt sich schon über die frühe spielbare Version von TA sagen: Die künstliche Intelligenz hatte einige Überraschungen für den Spieler bereit. Eigene Einheiten wählen sehr zuverlässig den kürzesten und schnellsten Weg aus. Bei einer gemischten Truppe aus Panzern und K-Bots heißt das schon auch einmal, daß Panzer einen Berg umfahren, während K-Bots unbeeindruckt die Hänge erklimmen. Zusätzlich darf wie in Dark Reign eingestellt werden, wie selbständig die Truppen agieren. Je nach Befehl wird ein Gebiet patrouilliert, die Stellung gehalten oder Feinde verfolgt. Selbständig wissen Einheiten auch, wann es besser ist, den Rückzug anzutreten. Hetzt man zwei Kampfbomber auf einen feindlichen Raketenturm, kehren diese selbständig zu ihrem Flugzeugträger zurück, lassen sich reparieren und greifen erneut an. Sollte das Schiff momentan überfüllt sein, kreisen die Flugzeuge solange darüber, bis Platz vorhanden ist. Aber auch der Computergegner weiß sehr gezielt mit seinen Ressourcen umzugehen und stellt eine echte Herausforderung dar. Zwar konnten wir noch keine komplizierten Manöver ausmachen, aber Angriffszeitpunkt and Ort hätte auch von einem talentierten Menschen oftmals nicht besser gewählt werden können. Immerhin ist die KI schon jetzt besser, als bei allen vergleichbaren Spielen.

Management

Zwei Ressourcen werden in TA benötigt: Energie und Metall. Während Energie auf unterschiedlichste Art und Weise in zahlreichen Kraftwerken produziert werden kann, muß Metall mühselig in



Wald bietet auch eine hervorragende Deckung. Hier schleicht sich ein ganzes Rudel Blauer an.



Umweltfreundlich: Die Trümmerteile können für neue Einheiten und Gebäude recycled werden.

Minen gefördert werden. Ein Transport ist unnötig, sämtliche Baustoffe sind sofort global verfügbar. Wie in WarCraft werden Gebäude von mobilen Einheiten errichtet. Besondere Aufmerksamkeit entfällt hier auf den Commander, der gleichzeitig General, Flagge, mobiles Baufahrzeug und stärkste Einheit auf dem Schlachtfeld darstellt. Somit bleibt ein Spiel auch dann noch spannend, wenn fast alles verloren ist. Hauptsache der Commander hat überlebt. Optional läßt sich TA auch wie ein C&C oder WarCraft steuern und die verfügbaren Einheiten können für Multiplaver-Spiele ausgewählt werden. Der endgültigen Version soll zwar noch kein Karteneditor beiliegen, aber dieses Tool wird laut Cave Dog mit einer Mission-CD nachgereicht. Kurzum, Cave Dog hat sich geschickt in einigen Punkten bei Referenzspielen bedient, dafür viele andere Details neu entwickelt und extrem verbessert, Total Annihilation besitzt durchaus das Potential, bestes Echtzeitstrategiespiel überhaupt zu werden.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich: Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95 Technik: SVGA, SB Sprache: deutsch Hersteller: Cave Dog / GT Interactiv Erscheint: Oktober 1997 X Action 🚚 🗶 Strategie 🔳 Rätsel Wirtschaft 🗎

PC ACTION 9/97

Luiz Althoff Computerspleie Marker Breite 38 34497 Korbach

e-Mail. Althoff.Comp@ T-Online de

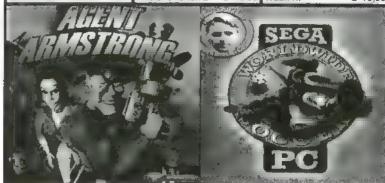
BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX: 05631-913192

Presiste kostenios - Versand im Sicherneitskarton

PC- Spiele CD- ROM	1:		Independance Day	D	59,99	Resident Evil*	D	79.99
3D J tra Minigolf	0	49,99	Interstate 76			R OT'	D	
668: Hunter Killer	Ð	74 99	Isnogoud	D	51 99	Sabre Ace*	D	72.99
Adidas Pow Socc *	Н	75 99	Jack Nicklaus 4		74 99		Н	69 99
AH64 Longbow Gold	D	74 99	Jagged Alliance 2	D	72,99	Scourge of Armag	Н	49 99
Armored Fist 2*	D	74,99	Jedi Knights*	Ε		Shadow Warrior*	E	Antr
Allantis	D	74 99	" Madden NFL 98"	Η	74 99	Sim City 3000*	D	Anfr
A T F 98°	D	74 99	KKND	D	61 99	Sim Copter	D	72,99
Balls of Stee *		Anfr [Miss on CD* 	D	Anfr	Sierra Action Pack	D	59,99
Baphomets Fluch2*				E	66,99	- Earthsiege Silent 1	īh.	nder-
Betrayal in Antara*				D	72,99	Sierra MysteryPack	D	69,99
Betraval in Antara	E		Last Rites	D	54 99	- G Knight 2 Phanta	SΠ	lag 1-
Birthright*	D	67 99		D	69,99	Sierra Pinball Pack	ρ	69,99
Blade Runner*	D		Little Big Adv. 2°	D	74,99	- 30 Ultra Pinbai: 1+	- 5	
	D		Little Big Advi 2			Sonic 3 D *	Н	52 99
	D		Lomax	H	64 99	Space Bar*	Н	69 99
			Lords o.t. Realm 2	D	78,99	Star Command*	D	74,99
			 Expansion Pack 			Stargunner*	Н	Antr
			Lost Vikings 2		67 99			65,99
			Lucas Arts 10 Adv	D		S Trek Generations		79,99
	Ε		Magix Music Maker			Theme Hospital		74,89
			Magix Music Studio		69,99	Tiger Shark*	Н	71 B9
	D		Magic the Gathering	D	Anfr	Time Warriors	D	59,99
			MAX.	Ď		Titanic*	D	69,99
			MDK			Tomb Raider	D	69 99
Dark HermeticOrder*	Н	74 99	Master of Orion 2	D	79 99	Trash Iti	D	73,99
CONTRACTOR AT INC.	110	The shall show	San Market Commencer of the Commencer of	SL 15	tella constant			



Agent Armstrong * D 60 00

Eins.Entscheldung*

H 66.95

D 67,99

D 59 99

D 29 99

E 79,99

D

69,99

64 99

Anfr. 79,99

D Anfr.

Gr Schlachten Coll

Harvest of Souls

Have a nice day - Track Pack*

Hattrick Wins* H o.M.& Magic 2

per um Galactica

Mission CD

Incubation*

Hexen 2°

Hardcore 4x4

Worldwide Sacreet D 60 00

Agent Armstrong *	D 69,99 Work	idwide Soccer" D 69,99
Dark Reign* D 81,99 Daytona USA Det* D 72,99 Der Industriegigant D 67,99 Dabto H 76,99 Die Siedier 2 Gold* D Anfr	MonsterTruck Made H 7* Monster Trucks* H 76 Moto Racer D 74 NBA Hanglime* H 7*	nir UEFA Ch League 97 D 59,99 3,99 Uitima Online* E 74,99 1,99 US Navy Fighters 97 D 79,99 Vermeer D 54 99 4,99 Virtua Fighter 2 PC*H 72,99 1,99 Wages of War E 54 69 9,99 Wat - 1,58xy Empire D 74,99
	Nemesis D 73 NHL Hockey 88° D 74	Ecstatica 2
Dogday* D 69 99 Dominion* D 79,99 Dreamleam 97* D Anfr DSA3. Schatt ü Riva D 19,99 DSF Golf D 49 99	Ouraws H 73 Outpost 2* D 72 Pacific General E 78 Pandemonum D 73 PC Games Cheat 2 D 27	99 Wipeout 2097 D 74 99 99 X-Com 3 D 79,99 X-Wing v T-Fighter H 73,99 99 Yoda Stories H 33,99 1,99 Z+Mouse+Lösung D 59,99
Dungeon Keeper E 84 99 Earth 2140 D 43,99	Demonworld*	Zork Legacy Edition D 79,99
- Mission CD D 29,99 Exhumed E 76,99 Extreme Assault D 71,99 F16 FightingFalcon D 83,99 FIFA Socc.Manager D 89,99 Floyd' D 69,99	Phantasmagoria 2° D Ar P O D D 69 Populus-3rd Com * D 74 Pr vale Eye* D 72	nfr. Diamond Monster 3D 349,-99 Orchid Righteous 3D 319 -4,99 Hercu es Stingray 128 479,
Flying Corps D 79 99 Formel 1 D 79,99 Formula Karls H 69,99	Pro Pinball Timesh D 69 Raye Rac X-tra Str D 31 Raymans World* D 49	Might & Magic 2
C&Conquer D 39,99	Rebe on* H Ar	

Red Baron 21

Redneck Rampage H 73 99

Bei Anseigenschluß (28 E englische Version H deutsches Handbuch D komplett deutsche Versinn

D 66,99 Spiele, Hardware, Lösungen

+10,99 +3,00 Zahlkartengebühr

Rechnung + 8,99 (Stanmkunden mit Kundennummer)

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 15.-- berechnen Irrtum und Preisändstungen vorbehalten Unfreie Sendungen können wir nicht annehner

MYTHOS LA

Lara Croft katapultierte sich Ende des vergangenen Jahres an die Spitze der Verkaufscharts und bescherte dem bis dahin recht betulichen Label Eidos Interactive einen Zahltag in Form von über zwei Millionen verkauften Tomb-Raider-CD's und verwandelte das britische Unternehmen in einen internationalen Spielemulti. Tomb Raider gefiel selbst 3D-Shooter-Nihilisten und rüttelte das gesamte Genre aus der sich langsam breitmachenden Apathie.



Fragwürdiger Fankult im Internet: Noch harmlos ist dieses Bildchen, bei dem Lara per Grafikprogramm die Hose ausgezogen bekam.

knallen und killen, bietet Tomb Raider eine unterhaltsame Mischung aus Erforschung, Rätsellösen und akrobatischen Stunts, die es seit Prince of Persia nirgendwo mehr zu sehen gab. Und statt eines anabolikagefüllten Muskelklischees verdingte sich eine ebenso smarte wie attraktive Archäologin in der Heldenrolle. Die Reaktion der Gamer auf die neue Heldin war erstaunlich. Anstatt der erwarteten "Hupfdohlen und Indy-Verschnitt"-Jokes,

o andere Spiele ballern,

entwickelte sich ein regelrechter Kult um die fiktive britische Aristokratentochter. Eine Internetsuche nach dem Namen Lara Croft resultiert mittlerweile in über 100 Treffern. Doch nicht nur die PC-Medien wurden auf sie aufmerksam - Lara verfügt über eine Eigenschaft, die bisher nur Konsolencharakteren vorbehalten blieb: Marketingpotential!

Lara: Model, Singer, Actress

Lara scheint nun erstmals das zu gelingen, was Figuren wie Mario und Sonic schon seit Jahren erfolgreich demonstrieren: Sie weckt branchenübergreifendes Interesse – Interesse, von dem die gesamte PC-Spieleindustrie profitieren wird. Mit der Nintendo-Ikone Mario kann sie sich zwar noch nicht messen, immerhin kann der latzhosige Klempner u. a. auf eine erfolgreiche Zeichentrickserie, einen Kino-



Auch in Tomb Raider 2 wirft sich die hübsche Archäologin in Schale.

film und eine Kleiderkollektion zurückblicken. Allerdings liest sich Lara's Erfolgsliste auch nicht gerade schlecht: In diesem Sommer begleitete sie die irische Rockband U2 auf ihrer Tournee und donnerte auf der größten Videoleinwand der Welt auf einem Motorrad zu Lead Singer Bono's Rettung. Der U2-Frontmann ist bekennder Lara-Fan. Für die deutsche Version von Tomb Raider 2 synchronisiert Rapper Smudo von den Fantastischen Vier die Rolle von Laras Widersacher Marco Bartoli. Auch er ein Tomb Raider-Fan. Als nächstes könnte es dem hübschen Multitalent sogar gelingen, selbigen Popstars direkte Konkurrenz zu machen. Zusammen mit Produzent Dave Stewart - der männlichen Hälfte der ehemaligen Eurythmics - wird sie in Kürze eine Single und ein Album aufnehmen, die über das Eidos-eigene Label Naked Records

Jacket und Hose, schwarz von Alexander McQueen 9mm Waffe Uzi

PC ACTION 9/97

RA CROF





Demi Moore ist ernsthaft im Gespräch für die Lara-Rolle in einem Tomb Raider Film. Gatte Bruce Willis hat gerade einen Hauptanteil an FMV erworben.

Mit einem breitgestreuten Marketing quer über alle Medienbereiche hinweg, gelang es Eidos den ersten Markenartikel aus der PC-Spielewelt zu erschaffen. Selbst einfache Postkarten haben ihren Teil dazubeigetragen.

erscheinen werden. Und schon seit einiger Zeit halten sich hartnäckig die Gerüchte, daß Lara Croft ihren

> STECKBRIEF NAME: Lara Croft GRÖSSE: 172 cm GEWICHT: 55Kg GEBURTSTAG: 14. Februar 1967 **GEBURTSLAND:** England **HAARFARBE:** Braun AUGENFARBE: Braun

> > BERUF:

Archäologin

eigenen Kinofilm bekommt. Anfang 198 soll sogar die Moderation einer eigenen Fernsehshow folgen, munkelt man. Seit vier Monaten schwingt sich die britische Grazie im deutschen Kino-Magazin Cinema bereits durch eine Comic-Serie, zierte das Titelblatt des TV-Movie Online-Specials und fand Beachtung in Artikeln des SZ-Magazins der Süddeutschen Zeitung, in einer MAX-Reportage und sogar im teresse verfolgt. Sämtliemanzipatorischen Sprachrohr Emma. Selbst Zeitungen, wie The Lon-

don Times und The Economist, letzte Bastionen des britischen Establishments, attestierten der Tomb Raider Heldin Attribute, wie "hinreißend" und "jenseits der Schwerkraftgrenze", In durchaus ernstgemeinten Artikeln beschreiben sie, wie die Abenteurerin alle Hindernisse einer männlich dominierten Welt überwindet. Etwas lockerer ging das Lifestyle-Magazin The Face an den Mythos heran. Lara als fiktives Supermodel in Kleidern von Gucci mit Waffen von Uzi. Und selbst das obligatorische Faltposter erschien in dem Monatsmagazin Loaded. Dabei kann die virtuelle Venus inzwischen ganz real als Model für die Präsentationen von Modeherstellern gebucht werden. Die Set-Karte mit dem Namen Lara Croft liegt bei einer der größten europäischen Modelagenturen bereit. Betrachtet man die Popularität der vorgenannten Konsolenhelden und deren Auswirkung auf den Bekanntheitsgrad von Nintendo und Co., so läßt sich unschwer erkennen, warum die gesamte Industrie das Phänomen Lara Croft mit wohlwollendem Inche Versuche, PC-Helden in anderen





Bikini, schwarz

9mm Unterwasser-

Maschinenpistole

von Gucci

von Walther

Ganz groß raus k<mark>ommt die Amazone derzeit mit der Rockgruppe U2, deren Leadsänger Bono beken-</mark> nender Tomb Raider-Anhänger ist. Im Rahmen der aktuellen Europatournee hat Lara Croft auf der weltgrößten Videoleinwand mehrere Auftritte in eigens kreierten Rendersequenzen.

AKTUELLES MYTHOS LARA CROFT

Medien zu plazieren, sind bisher kläglich gescheitert. Selbst Wing Commander wurde und wird nicht in einen Kinofilm umgesetzt und die im amerikanischen Kabelfernsehen ausgestrahlte Zeichentrickserie verpuffte nach der ersten Staffel wie ein Kilrathikreuzer unter Laserbeschuss. Währenddessen

kann sich Eidos vor Merchandising-Angeboten kaum noch retten. Die große Begeisterung treibt sogar einige Stilblüten. Schon soll ein Fan für einen Handels-Aufsteller aus Pappe 350 Mark geboten haben. Wer etwas zum Mythos Lara Croft beitragen möchte, kann sich gerne selbst verwirklichen. Eidos ist gerade bundesweit auf
der Suche nach
professionellen
oder Hobby-Künstlern, die sich durch
die Amazone zu Bildern,
Grafiken, Installationen
oder Musikstücken inspirieren lassen. Der Computerkünstler Michael Hawk
hat beispielsweise mehrere
Arbeiten erstellt, die Lara
als eine Art religiöse Ikone
präsentieren.



Einige PC-Spieler scheinen jedoch eine höchst eigene Auffassung davon zu haben, wie Lara der spielenden Öffentlichkeit präsentiert werden sollte. Internet-Newsgroups und diverse Webseiten wissen sogar von einem "Nackt-Cheat" zu berichten, mit dessen Hilfe Lara ihre Missionen "au naturel" erfüllt. Vielleicht wird es irgendeinem ent-



Bei einer der größten europäischen Modelagenturen besitzt Lara Croft eine Set-Karte und kann wie ihre realen Kolleginnen z.B. für Foto-, besser Render-, Shootings gebucht werden.





Der Jakon Kommt

im September ganz groß raus!





Anno 1602 - Entwicklungsbericht 1. Teil

DAS EI DES KOLUMBUS

Wie hat ein modernes Wirtschaftsstrategiespiel auszusehen? Welche
Features sind notwendig, um ein
intelligentes Spielkonzept auf
die Beine zu stellen, das weder
altbacken wirkt noch abgekupfert ist, das hohen technischen
Anspruch mit großer Spielbarkeit
verbindet?

Diese Fragen gingen dem aus dem Kopf. Schließosterreichischen Programmierteam von MAX Design schafts- und Strategieber schon seit April 1996 nicht mehr 1869. Burntime und Oldt

aus dem Kopf. Schließlich hatte man im Wirtschafts- und Strategiebereich mit
1869, Burntime und Oldtimer bereits einige Erfolge auf der Habenseite verbucht, nun sollte der
nächste Schritt erfolgen.
Zunächst mußte eine Grafikengine her, die den gewachsenen

Die Grafikengine kann sich sehen lassen. Links sehen Sie eine Verteidigungsanlage, unten ein Piratennest und rechts marschieren gerade Soldaten auf.



An-

sprüchen an ein solches Projekt auch standhielt. Eine dreh- und zoombare isometrische 30-Engine mußte entwickelt werden, auf der Spieloberfläche sollten sich später Menschen, Tiere und Gebäude als voll animierte 30-Objekte wiederfinden. Die Idee für eine Rahmenhandlung war schnell geboren, ein historisches



Szenario bot sich für ein Entdecker-

spiel förmlich an, die Zeit um 1602 schien aufgrund der Unruhen in der alten Welt ein ideales Datum zu sein.

Vereinigtes Europa

Doch das Projekt wurde immer größer und verschlang nicht nur viel Geld, auch viel Arbeitszeit mußte in die Koordination der Abläufe gesteckt werden. Im Juli 1996 traf man sich mit der durch Die Fugger 2 und Holiday Island ebenfalls im Wirtschaftsstrategiebereich erfahrenen deutschen Softwarefirma Sunflowers und schnell hatten sich beide Seiten über eine Kooperation geeinigt. Zusammen wurde das endgültige

ANNO 1602 - DIE FEATURES

- Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 Bildpunkten bei 256 Farben
- 3D-Karte scrollt automatisch und ist drehbar
- 4-Spieler-Multiplayer über Netzwerk und Modem
- gerenderte Zwischensequenzen
- uber 60 verschiedene 3D-Häusertypen
- über 30 verschiedene Personengruppen
- Echtzeit-Kampfsystem
- verschiedene Klimazonen
- Computergegner paßt sich der Stärke des Spielers an

48

Konzept zu Anno 1602 entworfen und die künftigen Aufgaben verteilt: MAX Design wurde weiterhin an der grafischen Umsetzung arbeiten, Sunflowers übernahm die Finanzierung, Vermarktung, Qualitätssicherung und steuerte die Erfahrung aus der eigenen Softwareproduktion bei.

Nägel mit Köpfen

Das Ergebnis, das kann man wohl jetzt schon sagen, wird den internationalen Vergleich nicht zu scheuen brauchen. Bei Anno 1602 übernehmen Sie eine Handvoll Siedler, die fernab der Heimat eine eigene Kolonie gründen. Es gilt, durch die Bildung lebensnotwendiger Produktionsketten die kargen Anfangsjahre zu überstehen, mit Eingeborenen, Nachbarvölkern und vielleicht gar Piraten diplomatische Beziehungen zu knüpfen und eine blühende Zivilisation in der neuen Welt aufzubauen. Schon nach kurzer Spielzeit wuselt es in Ihrer ersten Ansiedlung munter hin und her, da alle spielrelevanten Daten direkt in Animationen



Die gleiche Szene - einmal als Wireframe und einmal fertig gerendert. Zu besonderen Anlässen gibt's bei Anno 1602 bildschirmfüllende Videos zu sehen.

auf dem Spielscreen umgesetzt wurden. In zahlreichen Szenarien müssen bestehende Siedlungen saniert, bauliche Errungenschaften angestrebt oder Handelsmonopole aufgebaut werden. Sollte es dabei trotz aller Diplomatie zu Konflikten kommen. werden diese ganz im Stile von Command & Conquer in Echtzeit ausgetragen. Schon in der Entwicklungsphase stehen fünf Landeinheiten und vier Schiffstypen Gewehr bei Fuß, die entweder gegen Computergegner oder bis zu vier menschliche Mitspieler ausrücken können. Aber





Vorsicht, denn wenn Sie sich zu sehr auf die militärische Eroberung konzentrieren, wird Ihr empfindliches Wirtschaftssystem bald absaufen. Durch die kinderleichte, iconbasierte Benutzer-

führung finden sich auch Programmeinsteiger übrigens trotz großer Komplexität schnell zurecht, sonst hilft das Tutorial oder die Online-Hilfe weiter. Keine Frage, mit Anno 1602 haben Sunflowers und MAX Design einen Knaller in der Pipeline. In der nächsten PC Action werden wir uns die spielerischen Qualitäten des Oktober-Titels deshalb noch einmal intensiver beleuch-

Christian Bigge

Ñ

INTERVIEW

Zur Entstehungsgeschichte von Anno 1602 sprachen wir in Obertshausen bei Frankfurt mit Arne Peters, Sunflowers' Director Of Business Development.

PC Action: Zunächst einmal eine Frage vorweg. Eure Firmenphilosophie sieht vor, großen Wert auf Konzepte zu legen, die nicht auf Zerstörung aus sind, niemals soll also Gewalt in einem Eurer Titel positiv bewertet werden. Wie kam es dazu?

Arne Peters: Da gibt es eigentlich zwei Aspekte. Zum Einen liegt das daran, daß wir natürlich auch sehr viele Kinderprodukte auf den Markt bringen, die naturgemäß gewaltfrei sind. Um eine homogene Produktstruktur zu erreichen, müssen das demnach unsere Spiele auch sein. Zum Zweiten steckt dahinter die große Herausforderung und der Wille, Spiele zu entwickeln, die nicht die niederen Instinkte ansprechen, sondern durch Ihre Idee und natürlich die Umsetzung überzeugen.

PCA: Anno 1602 ist ein Strategiespiel und selbst bei Schach, der Mutter aller Strategiespiele, geht es doch um Eroberung und Kampf. Wie habt Ihr es geschafft, Eure Philosophie mit hohem spielerischen Anspruch zu kombinieren?

Arne Peters: Wir simulieren hier die Erschaffung einer neuen Welt, da gibt es auch Konflikte. Die Lösungsansätze sind aber entscheidend. In Anno 1602 gibt es Soldaten und Kämpfe, wenn sich der Spieler aber zu stark auf das Militär konzentriert, wird er nicht gewinnen können, da die Wirtschaft zu sehr darunter leidet.

PCA: Wie ist eigentlich die Spielidee zu Anno 1602 entstanden?

Arme Peters: Wir arbeiten ja hier mit Max Design aus Österreich zusam-



men, die gern eine moderne Fortsetzung des Spiels 1869 in Angriff nehmen wollten. Da wir einige Erfahrung in der Zusammenarbeit mit externen Teams vorweisen konnten und sich die Österreicher verstärkt auf die Programmierarbeit konzentrieren wollten, war schnell ein gemeinsamer Nenner gefunden.

PCA: Und wie seid Ihr ausgerechnet auf das Datum 1602 gekommen?

Arme Peters: Oh, zur Besiedlung einer neuen Welt sollte diesmal nicht schon wieder ein Weltraum-Szenario herhalten, weil wir meinen, daß man sich mit einem historischen Szenario mehr identifizieren kann. Anno 1602 ist aber nicht wörtlich zu nehmen, sondern steht für eine sehr interessante Epoche, in der Europa im Umbruch war und einfach viele Umsiedlungsprozesse z.B. nach Amerika stattfanden.

PCA: Erst einmal vielen Dank, in der nächsten PCA werden wir verstärkt auf das Spieldesign eingehen.

Jack Orlando • Adventure

DIGITAL BOGART

Topware zeigt immer stärkere Präsenz auf dem Spielemarkt; erst vor kurzem landeten sie mit Earth 2140 einen Hit auf dem Echtzeit-Strategiesektor, und bald schon schieben sie ein Cartoon-Adventure nach, das die Welt alter Hollywood-Streifen aus den 30er Jahren wieder aufleben läßt...

Prohibition – ein Schlüsselbegriff amerikanischer Zeitgeschichte: In den Jahren zwischen 1920 und 1933 versuchte
man in den USA, durch ein umfassendes Alkoholverbot die Gesellschaft von ihrem größten Laster
zu befreien. Man erreichte freilich
genau das Gegenteil: Uberall im
Land wurde illegal Schnaps gebrannt, und das organisierte Verbrechen feierte in den Großstadten mit Figuren wie Al Capone
frohliche Urstand.

Auch Privatdetektiv Jack Orlando, der seine große Zeit scheinbar schun hinter sich hat, versumpft in dieser Zeit in den Speak-easies einer amerikanischen Hafenstadt und ertrankt seinen Frust in billigem Whisky. Als er eines Abends nach Hause wankt, wird er Zeuge eines Mordes und vom Täter brutal niedergeschlagen. Der hoffnungstose Alkohuliker, der sich im Suff

nicht mehr voll unter Kontrolle hat, gerät selbst in Verdacht – 48 Stunden hat Jack Zeit, um seine Unschuld zu beweisen.

Kino-Atmosphäre

Mit Jack Orlando versucht Topware laut eigener Aussage, sich ein wenig von den gängigen Adventure-Konventionen zu lösen und neue Elemente einzubringen. Der Protagonist ist kein strahlender Held, sondern eher ein sehr menschlicher Verlierer mit angegriffenem Nervenkostüm, Mehr durch Zufall stolpert er in sein größtes Abenteuer - es gliedert sich in vier Episoden, die sich wiederum aus etwa 200 Szenen zusammensetzen. Die bedrückende Atmosphäre der Prohibitionszeit wird Ihnen dabei fullscreen in SVGA mit 16 Bit-Farbtiefe nahegebracht. Realistische Licht- und Schatteneffekte, weiches Scrol-



Auf dem Heimweg von seiner Stammkneipe wird Jack Orlando Zeuge eines Mordes und gerät selbst unter Verdacht.

ling und flüssige Animationen verleihen der Grafik von Jack Orlando Trickfilmcharakter, und der Soundtrack des bekannten Filmkomponisten Harold Faltermeyer (Beverly Hills Cop, Top Gun) liefert dazu die stilistisch passende Untermalung. Glaubt man den Presseankündigungen von Topware, verfügt Jack Orlando über eine

enorme Spieltiefe und erlaubt sogar mehrere verschiedene Lösungsansätze – damit könnte sich dieses Cartoon-Adventure aus deutsch-polnischer Produktion als ernstzunehmender Konkurrent für den ebenfalls kurz vor der Veröffentlichung stehenden zweiten Teil von Baphomets Fluch erweisen.

Herbert Aichinger



Kneipen und Spielhollen – was die Amerikaner durch die Prohibition bekämpfen wollten, erlebt statt dessen eine Renaissance.



Für die naturgetreue Umsetzung der Fahrzeuge aus den 30er Jahren hat man bei Topware weder Kosten noch Mühen gescheut.

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:

Computer Verlag Redaktion PC Action Roonstraße 21 90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:

Computer Verlag Abo-Service Postfach 90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer: 0911/2872-150

Anschrift für Reklamationen: Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift:

Computer Verlag GmbH & Co. KG Innere Kramer-Klett-Straße 6 90403 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur

Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs

Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitende Redakteure

Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion

Herbert Aichinger

USA-Korrespondentin

Linda Scherer

Redaktion CD-ROM

Alexander Geltenpoth

Bildredaktion

Richard Scholler

Textkorrektur

Margit Koch

Auslandskorrespondent

Marc Scherer

Freie Mitarbeiter

Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw).

Die PC Action 10/97 erscheint am 17. September 1997

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Stropel

Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter

Michael Schraut

Vertrieh

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter

Roland Bollendorf

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel PC Action

© Lucas Arts

Abonnement

PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewahr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text

Alte in PC Action veröffent ichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM

Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren ader gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Der gesamten Auflage liegt die redaktionelle Beilage "Conquest Earth - Das Manifest" bei.

Anzeigenverkauf:

Computer Medienagentur GmbH Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg

verantwortlich für den Anzeigenteil Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab Mai 1997

Telefax: 0203/30511-555

Telefonkontakt für Anzeigenkunden (Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): 0911 -2872-140

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg Verkaufte Auflage II Quartal 1997 134.364 Exemplare

PCACTION SPIELETESTS



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden. sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder PC Action-Test wird von einem Haupttester erstellt. Die Auswahl erfolgt nach Genre-Vorlieben. Christian Müller beschäftigt sich mit Actionspielen, Simulationen und Adventures, Christian Bigge läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in WiSims. Herbert Aichinger liebt Adventures und Actionspiele, Alexander Geltenpoth scheint als Stratege geboren und verfaßte und übersetzte bereits etliche Rollenspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer "im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

Unter Dus

Christian M.:

Sim City meets Command & Conquer: Acclaims Planungs-, Bau-, Sa-

botage- und Verwüstungs-Schauspiel hat's ganz schön in sich. Trotz aller Komplexität sprüht Constructor aber geradezu vor Spielwitz und man ertappt sich ein um's andere Mal dabei, wie man die Rockerbande wieder hämisch zum Randalieren auf die Nachbarn hetzt.

Christian B.:

Der Blick über den Genre-Tellerrand nicht manchmal absolut

notwendig, sondern oft auch unterhaltsam. Bei Constructor gefällt vor allem derdifferenzierte Schwierigkeitsgrad. Mal baut man gemütlich vor sich him, dann pusht eines der hammerharten Szenarios den Adrenalinhaushalt bis zur Oberkante Unterlippe - und gegen menschliche Gegner geht sowieso nur die Post ab.

CONSTRUCTOR

Alex:

Eine abgefahrene Idee, die technisch sehr aut umgesetzt wurde. Aber,

was nach einigen Multiplayer-Spielen noch viel wichtiger erscheint, es gibt zwei Dutzend hinterhältige Möglichkeiten, seine Gegner aus der Stadt zu treiben. Die Mischung aus strategischen und wirtschaftlichen Elementen verleiht Constructor seinen Reiz.

Herbert: Mit Constructor

ist Acclaim wirklich ein guter Wurf gelungen. Die

Idee, als "Bau-Unternehmer" gegen harte Konkurrenz ankämpfen zu müssen, ist zwar naheliegend, verleiht dem Game aber die entscheidende Würze, die besonders im Multiplayer-Modus zum ständigen Weitermachen animiert. Auch Genreneulingen durchaus weiterzuempfehlen.

TEST DES MONATS CONSTRUCTOR

Wie man mit Immobiliengeschäften ziemlich reich werden kann, wissen wir spätestens seit der Affäre um einen gewissen Dr. Schneider. Die Geschichte dieses Herrn hat aber auch gelehrt, daß man dabei ganz schön baden gehen kann. Damit Sie nachvollziehen können. wie man sich dann so fühlt, hat System 3 Constructor erschaffen, die erste Echtzeit-Wirtschafts-Strategie-Action-Simulation für angehende Baulöwen.

h Gott, soviele Genres auf einmal, gent denn das gut? Die Antwort gleich vorweg: es geht - und wie! Als recht minderbemittelter Plüschlöwe im Handtaschenformat starten Sie bei Constructor Ihre ersten Gehversuche. Sie besitzen bereits eine kleine Parzelle Land und ein Hauptquartier. Um an weitere Gelder zu kommen, wird gebaut. Ohne Holz läuft aber gar nichts, also muß zunächst eine Sägemühle her. Schnell wird das Areal markiert und ein Bautrupp entsendet und kurz



Constructor • Echtzeit-Strategie-Mix

SCHORER WOHNEN

darauf stehen endlich die ersten Billig-Hütten zur Verfügung, doch - kaum zu glauben - auch dort bekommt man Mieter hinein. Ahh, fließt jetzt die Knete? Auch, aber bei Constructor wird in anderen Dimensionen gedacht, da darf es nicht bei solch pimpfigen Bauwerken bleiben. Insgesamt 15 normale Wohngebäudetypen in fünf Le-

velabstufungen stellt System 3 bereit, so daß reichlich Zeit zur Eroberung der Stadt veranschlagt werden muß.

My home is my castle...

Die Mieter in Ihren Bauwerken konnen Sie entweder zur Vermehrung Ihres Reichtums auspressen oder aber für Ihre Zwecke nutzen. Um höherstufige Gebaude bauen zu können, müssen Sie nämlich erst einmal die Rahmenbedingungen dafür schaffen, sprich anpruchsvollere Bevölkerung erzeugen. So ein frisch renoviertes Luxusbett in Ihren Kaschemmen kann da schon Wunder bewirken. Dummerweise produzieren alle Gebäude immer nur Personen glei-



Die Herren Arbeiter langweilen sich offenbar und beginnen dann Mätzchen zu machen. Schicken Sie sie zur Erholung ins Hauptquartier.



Was für ein Mist! Ständig werden Sie von unzufriedenen Mietern genervt. Zeigen Sie sich gnädig, sonst hagelt's Strafpunkte.



Hier geht es zur Sache! Ein Psycho hat sich mit Ihrer Rockerbande angelegt, ein ungleicher Kampf, aber er kostet Zeit.

chen Ranges und es wird auch keine Miete gezahlt, wenn sich eifrig gepaart wird. Es gilt also einen Balanceakt zu vollbringen. Einerseits müssen Sie mit Ihren Einnahmen haushalten, andererseits Gebäude errichten, die das Bildungsniveau Ihrer Bewohner steigern. Mit einer Schule können z.B. höherstufige Mieter ausgebildet werden, ein Computer im Wohnzimmer vollbringt Gleichartiges, erfordert aber

erst die Errichtung einer Konsumaüterfabrik.

Hoffentlich Allianz versichert...

Sie sehen, langsam wird die Sache kompliziert, zumal Ihre Mieter mit steigendem Level auch immer unverschämter werden. Plotzlich werden kostspielige Umzäunungen verlangt, die Küche muß unbedingt neu gekachelt werden und den Garten sollen Liegestühle und Gar-



Auf der Radarkarte können Sie neue Baugrundstücke aquirieren und somit Ihr Imperium ausbauen.



Die zahlreichen Statistikfunktionen halten Sie stets auf dem Laufenden und decken Mißwirtschaft auf.



Eine Villengegend. Die Ausrufezeichen an den Häusern weisen auf Beschwerden hin, in solchen Nobelvierteln fast an der Tagesordnung.

Mainboard mit Cache + Prozessor + Lüfter gejumpert + probegelaufen mit Einbauanleitung

IP

C

Bringen Sie Ihren PC auf Trab!

Upgrades 200MMX

Hercules

Stingray Diamond Stealth ab

Andere Upgrades: ab 158,

Ionster 3D 318.

PUs	Pentium2	Arbeitsspeicher	1.8 97
-MMX 6 348-	233 898- 266 1.098-	PS2/EDO 8 MB	58.
0 548 , 3 798	AMD K5		118.
yrix/IBM	166 188- AMD K6	V-6-1115	248.
6+ 148-	166 298-	DIMM 16 MB	148.

Festplatten CD-ROM

GB GB GB ab ab ab 498 6,5GB

SCSI - HDD ab 398 Zio, Streamer, Wechselplatten

SI-Controlle ab 118 autsprecher lehäuse Diskettenlw. Netzwerkkarte

118

32 MB

16x ab LiteOn 24x ab SCSI ab CD-Writer **598**: Phillips 2600 HP Teac ab

CD-Rohlinge Monitore 15" 498, Drucker ab 298. Scanner ab 198. TV-Tuner ab 198,

Andere Grafikkarten

Mainboards

Matrox ab ATI ab

Soundblaster 64 AWE ab 64 AWE Gold Adlib ASB64 4D

+ 10 Tage Rückgaberecht + 6 Monate Garantie

Gesamtpreisliste gratis!

Es ist Sommer . . . die Preise sind unten!

ab 4.80

Beratung, Bestellung, Service: Tel 08807310 Hardware-Versand D-86911 Drei Alle Angebote It, unseren AGB zzgl. 18.- Versand



DES MONATS CONSTRUCTOR

tenzwerge schmücken. Sie tun aber gut daran, die nervenden Klagen Ihrer Bewohner Ernst zu nehmen, denn über all Ihre Aktivitaten wacht der äußerst penible Stadtrat, der Sie bei zuviel Mißwirtschaft einfach auf die Straße setzt. Dennoch werden Sie das Spielprinzip von Constructor schnell verinnerlichen und erste Erfolge verbuchen. Doch wie heißt es so schön? Es kann der Beste nicht in Frieden leben, wenn es

dem lieben Nachbarn nicht gefällt. Genau, da waren doch noch die bis zu drei Computer- oder menschlichen Gegner. Auch die Konkurrenz will sich schließlich die Stadt unter den Nagel reißen. Ihre Stadt! Aus diesem Grund stattete System 3 das Gebäudearsenal mit einigen hochst erquickenden Prachtexemplaren aus. Durch Pfandhäuser lassen sich Diebe rekrutieren, Biker-Treffs locken randalierende Psychopathen an und Geisterhäuser verschrecken die Nachbarschaft mit wildgewordenen Zombies. Den von Ihnen produzierten Unrat können Sie dann in Echtzeit auf Ihre Konkurrenz hetzen, was dort für reichlich Aufregung sorgen wird. Bei Constructor gilt allerdings die Zahn-um-Zahn-Regel, sprich auch Ihnen wird früher oder später Ubles widerfahren. Bis dahin sollten Sie über ein gut gefülltes Polizeirevier

verfügen, Alarmanlagen in den Häusern, einige abgerichtete Hunde oder gute Kontakte zur Mafia können auch nicht schaden.

Fortschritt durch Technik...

Durch den Echtzeit-Charakter kommt bei Constructor nicht selten Hektik auf. Das liegt zum Teil auch an der etwas gewöhnungsbedürftigen, weil leicht überladenen Iconsteuerung. Während es sich bei

DAS HÄUSER-ABC

Wer produziert was? Wenn Sie wissen mit welchen Gebäuden welche Personengruppen produziert werden und welche Ressourcen Sie dafur benotigen, haben Sie bei Constructor fast die halbe Miete im Kasten. Hier unser Service für angehende Baulöwen:

Sägewerk • Produziert: Holz





Zementfabrik • Produziert: Zement





Ziegelei • Produziert: Steine



Stahlwerk • Produziert: Stahl





Wohnhäuser:

Level 1 • Produzieren: Mieter 1/2, Arbeiter Blockhütte









Soweto-Hütte

Hütte





Level 5 Produzieren: Mieter 4/5 Baupläne (!)

Level 2 • Produzieren: Mieter 2/3, Polizisten Bungalow





Nordisch





Sozialwohnuna





Strandhaus





Level 3 • Produzieren: Mieter 3/4, Mafia Colorado-Haus



Dakota-Haus





Ohio-Haus





Quadratbau





Level 4 • Produzieren: Mieter 4/5 **Fachwerkhaus**





Sandsteinhaus





Stadthaus





Südstaatenhaus



Die Quortiere der Übeltäter

Kommune





Beheimatet: Hippies Schaden durch: Straßenfeste, Hausbesetzungen

Pfandhaus



Beheimatet: Dieb Schoden durch: Diebstahl, Vorratsklau

Heimwerkstatt





Beheimatet: Mr. Fixit Schaden durch: unsachgemäße Reparaturen, Überflutungen

Mietshaus





Beheimatet: Schläger-Gang Schaden durch: lärmende Feste, Schlägereien

Biker-Treff



Beheimatet: Psychopathen Schaden durch: Zerstörungen aller Art Schaden durch: Haus-Verwünschungen

Geisterhaus



Beheimatet: Gespenster

Spielhalle





Beheimatet: Clown . Schaden durch: Flächenbrände, Personenattacken

ou siehst die Alpha-Wellen

der gegnerischen

Abwent, bu horst die statische Entladung der Hatrin Transmitters

Du Tiechst die ozongeschwangerie Luit, von der es nicht mahr viel gibt.

ou schmeckst schon den Polymerdampf geschmolzener Core-Einheiten.

Du Spürst die Getahr des teindlichen

Plasmastrahlers. Deine Strategie entscheidet über Sieg oder

totale Vernichtung.

HAMIHILATION

USE YOUR SENSES



DIE WICHTIGSTEN MENÜS

Am Anfang konnen einen die vielen Schaltflachen von Contructor schon verwirren, aber nach einiger Zeit beherrscht man die Buttons wie im Schlaf. Dadurch, daß einige Knopfe wie z.B. der Ruf nach einem Bautrupp automatisch dann auftauchen, wenn sie benötigt werden, hat System 3 uns allen viel unotige Klickerei erspart. Trotzdem sollten Sie noch über einen trainierten Zeigefinger verfügen.

Wood = Holz, die Zahl zeigt Ihre Vorräte an Cement = Zement + die Reserven Bricks = Ziegel + die Reserven Steel = Stahl + die Reserven Wechsel zum Hauptquartier hier können Sie über die Übersichtskarte neue Parzellen zum Kauf anwählen die Tasche zeigt eventuell zu erledigende Aufträge und Auflagen an die Konsumgüterfabrik samt Warenkorb wird angezeigt hier erscheinen die Mieterbeschwerden



die Radarkarte zur schnellen Navigation das Radar für Häuser, Straßen und Menschen die Liste aller Wohnhäuser gebaute Fabrikobjekte zur Plazierung auswählen Bankgeschäfte Verhandlungen mit dem Mafiaboß Spieloptionen letzte Meldung ansehen -doppelte Spielgeschwindigkeit zum Polizeirevier zum Bauauswahlmenü

Direktwahl Ihrer Angestellten

VERGLEICH

Es fällt nicht leicht Constructor zu kategorisieren, denn Sy-

stem 3 setzte mit Erfolg auf die Neu-Kombination der Spielelemente Echtzeit, WiSim, Aufbau, Action und Strategie. Gegenüber Siedler 2 verfügt Constructor über ein ausgereifteres Instrumentarium zur Gegnerbekämpfung, Bei Holiday Island und Theme Hospital wird beinahe ausschließlich auf- und umgebaut, Constructor bietet hier differenziertere Spielziele an.

Contructor86%
Die Siedler 284%
Holiday Island78%
Theme Hospital76%

den friedlichen Bauvorgängen noch Recht gemütlich herumklickt, überzeugt die Steuerung trotz einiger Automatik-Funktionen im Kampf nicht ganz, da Sie zu indirekt reagiert. Hier wäre ein wenig mehr C&C-Feeling wünschenswert gewesen. Die deftige Prise schwarzen Humors und die zahlreichen Renderanimationen Marke Super-Putzig zienen dennoch immer tiefer in das Spielgeschehen hinein und ständig gibt es Neues zu entdecken. Da ertappt man seinen Arbeitstrupp faul beim Zeitungslesen auf offener Straße, der Mechaniker lauscht verzückt dem Beatkonzert der Hippies, während nebenan eine Bude abfackelt und die Rocker-Gangs verprügeln sich mit Mülltonnen, Durch die zahlreichen

Kampagnen und Szenarios gelang System 3 eine wohldosierte Abstimmung des Schwierigkeitsgrades, selbst für Profis wird's später richtig schwer. Durch die zahlreichen Statistiken lassen sich auch im Nachhinein noch Fehler rekonstruieren. Etwas nervig: in unserer Testversion konnte bei einigen Mieterbeschwerden noch nicht Abhilfe geschaffen werden, weil auf die getätigten Änderungen nichts reagierte. Hier versprach Sytem 3 aber

bis zur Verkaufsversion noch Nachbesserung. Die wilde Neu-Kombination zahlreicher Spielelemente sollte aber jedem munden, der nur etwas Geschmack an strategischen Planungen hat und auch bei der ersten Actionsequenz nicht gleich zurückzuckt. Besonders im Multiplayer-Modus zeigt Ihnen Constructor, wie bissig ein Baulowe zubeißen kann, stundenlanger Spielspaß inklusive.

Christian Bigge



KOMMENTAR

>> Ein denkwürdiges Spiel mit stets variierenden Anforderungen. Besonders in den Szenarien mussen Sie stark auf Ihre Finanzen achten, im Kampagnen-Modus sorgen die

Attacken der Gegner für Echtzeit-Thrill und die Hege und Pflege der sensibel reagierenden Mieter-Sims reizt nicht nur das Nervenkostüm, sondern ermöglicht auch die Identifikation mit den mühsam aufgebauten Stadtstrukturen. Durch die Kampfoptionen läßt System 3 aus dem typischen Stadtaufbau-Konzept vom Schlage eines Sim City ein völlig neues Spielgefühl erwachsen. Einfach Klasse! Die etwas zu komplizierte Steuerung paßt irgendwie zu den versammelten Außergewöhnlichkeiten des Spiels, weniger wäre hier aber mehr gewesen. 🕊

So können Sie sich eine typische Auflage des Stadtrates vorstellen. Jetzt heißt es, alle Ressourcen auf die neue Aufgabe zu konzentrieren.

stens: 486DX4/100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM Empfohlen: Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM 1 - ml - SVOA, 58 Multiplayer: bis zu 4 Spieler im Netzwerk Handbuch: deutsch Sprache: deutsch 383 MB/3 MB - 400 MB Preis: ca. DM 100,-Veröffentlichung: Ende August Echtzeit-Strategie-Mik Spielanteile: Ratse Strategie Wirtschaft

>> Echtzeit mal anders, Acclaim bringt Schwung ins Genre ((

Multiplayer

PC. Amiga. PSX

N64 und Zubehör

So finden Sie Ihr Spiel:

1: Action 3: Adventure 2:Simulation

5: Rollenspiel

e : engl Spiel 4: Sports eld : deut Anleitung 6: Geschickl. d : komplettdeutsch

7:Sammlung 8:Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

utersystems Gmbl

CROSS Münster

Am Stadgraben 50 48143 Münster Tel. 0251-511160

Mo-Fr 11.00 - 18.30 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund gg. Musikzirkus Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

Fax. 0231 - 53 11 333 Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00

Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIE	L	E	
3D Ultra Mini Gojf	4	4	
Children ber Karen		1	
Alien Trilogy			
Anstoss 2	100		
ArmoredFist2	機		
	1		1
Alomic Sombernan	il illis	- i	ļ
Bephomets Fluch	(4)	#	
Baptiomets Fluch 2**	3	湯 :	
Beasts & Bumpkins			ı
Betrayalin Antara	7	1	
Dirthright*	7005		١
Blade Plantiget	W.	á.	١
(Blein LT)		· 📆 🗀	
Bundestign Mannatur 27/1/36	-	護	ı
Cormageddon	100		
Civilization 2	10		ı
Civilization 2 Szenario-CD		a de la composição de l	
Club Manager 97 / 98		()	
Compache3		3	
Command & Conquer 1 SVGA			
Command & Conquer 1 VGA		1	
Command & Conquer Minutes	*	200	
CompuGotcki (Win 95)	188		
Conquest Earth		痛 。	
Constructor*	-		
Daggerlait			
Derklight Conflict	UNIT TO		
Dark Hermatic Opini	100		
Dark Reign*	100	1	
Biorly Garnes	7	100	

Diablo (Win \$5) Diablo - The Green Portal Die Fugger 2 Die Siedler 2 + Mission CD Die Siedler 2 Mission CD Discworld2 Dominion (Win 95)

株大学を大学大学大学大学

Earth 2140 Mission CDT Exhumed Extreme Assault F1 Grand Prix 2 F1 GP 2 + Thrustmaster T F1 GP 2 Fahrertraining F16 Fighting Falcon

FIFA Soccer 97 + Power Pag FIFA Soccer Manager Flight Simulator 6.0 Flight Straulator Scanerica Floyd (Win 96)* Flying Corps (3D fx) Formular Karts French Open Teamis 67 Guts 'n' Garters Hardcore 4 x 4 Harvest of Souls

Hattrick Wins (Win \$5) Havea N.I.C.E. Day Havea N.I.C.E. Day Tracks Helicops (Win 95) Heroes of Might & Magic 2 Hexen 2 (Win 95) Holiday Island Szenario CD

Imperium Galactica Independence Day (3D ix) Interstate 75 (Win 95) (3D ix) Iron & Blood James Bond Collection

KKND Lands of Lore 2

CDSPIELE

Lost Vikings 2 M.A.X. (Euro oder Jewel) Master of Orlon 2 M.I.A. Missing in Action Monkey Island 3 Moto Recer (Win 95) (3 Dix) Mark NBA Live 67 Need for Speed 2 (Win 96) meets - Ein Wizardry Adv. NHL Hockey 97 Orionburger Outlaws (Win95) (3 D fx) Pandemonium (3 D (x)
PC Games Chest 2 prof Perfect Weapon (Win 95) PGA Tour Golf Pre Phantaemegorie2 POD (Win 95) (3 D (x) Police Quest 53WAT Puzzle Bobble Rallye Recing 97
Rallye Recing 97 x Tra Strecken of Rebel Assault 2
Rebel Moon Rising

Sehr geehrte Kunden, Wir führen auch

Playstation und Nintendo 84 . Unlung. Neuerscheinungen erfra-gen Sie bitte telefonisch.

ihr *CROSS* Team

All Company Lebiti	
Händleranfragen erw	ün
ładneck Ravnpago	
lesident Evil "	4
Shadows of the Empire (W\$5)	0/9
hadow Warrior	
Hadow Warrior	4
Silent Hunter Patrol-Mission 2	d
Sim City 2000 Netzwerk (W95)	d
SM-Klassker	4
Har Commund	#
Star Trek: Borg	鰄
Star Trek: Generations	1
Star Trek: Starffeet Academy	
Steel Panthers 2	
Super Subsy (Win 96)	侧
Swing (Win 95)	40
Swing (Win 95) Grannetor Skynet Fermolder (195-95) (25 64)	old
rerracide (Win 95) (3D fx)	ald
Ferracide (Win 95) (3D fx) Set Drive Off Road F.X. EF2000 (Win95) (3D fx)	
".F.X, EF2000 (Win95) (3D (x)	•
redig	
he Last Express	
Theme Hospital	夢
le Fighter	Mg.
Tiger Shark	100
ime Communits	
rashN	#
omb Raider (3D (x)	
fomb Raider 2*	患
JEFA ChampLeague (3D fa)	
Jitima Online (Win 95)	
/MX Racing	业
Varcraft2	d.
Marcians	

Angebote

A.A.2. Fulbball	Sell.	18 44	
A Trans	d	-3	19.
Accord the Copp		3	38
B White	18	B	-
Blelfu() 1	0/0	1	20-
Conquest deluxe		Ÿ	240 ·
Cluedo	d	ä	30.
Creeking	100	糧	36
Cruseder-No Regret		10	
Cyteria	Ar		30
Deadly Tide (Win 96)		4	100
Discontit(1016)	d		38
From 11 the Dumber	A	3.	
DSA3	12	16	4
FunbaryGeneral	d		1
Flottenmanöver (Wings)			
Gene Machine	1,00	98	100
Golden Gate Killer	200	30	44
Grand Prix Manager	27	4	看
Hill	u	1	
AICESHIS	d		
Mechwarrior 2 (Wirth)	1		-
Megakaras	ü		246
Nescer Recing of Treek Poor			
Normality	ÁS.		
The state of the s			-100
Pitfali (Win Inj)	No.		
Pirates Gold	194		2876
Fightor 1-3			283
Rickin of Mantarillia			
Riddle of Mailler Life Risiko (Win 16)	3	100	
Schleichlahrt	27	4	
Shing will final terrent!	al		148
Shell Shock	11 10		941
Simon the Somerer 1+2+Shirt	d	3	49.
Electric lineary I			-
Districk - A Fred House	a	4	
(harkan)	ā	i.	
Syndicals Water	1	7	1
Till		-/1	25
Timere kind	18	2	100
Thunderhawk 2		3	24
US Navy Fighters	40		210

CD-Bundles

Mega Pack 7		- 7	79,
(DO-Uliru Pretsalt, Cresser 2, Road Resh. A	- IOCum	a+Cwn	niero)
Extreme Velocity	. 典	2	16
(T.F.X.IIF2000, AH444, agintus A.T.F.)			
Gold Campet			1.50
(BSA) of Secretality and all the execu-		4700	100
Lucas Art Top 10 Adventures	d	No.	100
Marinchine de la Similare de marin de de la	eri etil	ind.	
Marie Currily Harris	.00	A.	
(Sim City 2000, Pinhalika, Maryir Latin) ()			
Para Flan Street Prock	11	18	鵬
(Raily Racing 97, Stor Trek-Final Unity, F	GAEIM	Gall,	
Tales T			

<u>Take Two</u>

Gabriel Knight 2+Phantasmagoria 1 D-Info 97 + D-Auto

Hardware

Leistung pur!

Diamond Monster 3D 4MB bulk	329
** Die Referenz Add-On	Karte **
Intel CPU Pentium 200 MHz	299
🍟 Orig. Intel. Jetzt aufrü	isten ! 🤒
CD Toublibs XM-6002 BIDE 16-fa	ch 189

Linkst Striginal-Kurse X-Wingva-Tie-Fighter etc Logic 3, Logitech, Gravis u.e.
Little Big Adventure 2 74 Zork Legacy Edition
Angebode freibielbenit und unverbindlich solange der Vornet reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versendpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten innere AGB, die wir Unen auf Wunsen gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Unsere Spiele des Monats:





Spiele auf CD RON

Strategie total

X-COM ⁻ Apocalypse	d	74 -
Demonworld	d	69
Conquest Earth	d	79
Heroes of M. S. M ?	d	69,

_	_			_				_
		Same A	1.3	200				7
	100	1001	1119		7.0	100		и.
	100	ш	ula	Marie 1			121	a.
	_				-	_	_	-

Oer Industriegigant	0	69
Wet	d	79
Ansion 2	0	79.
Club Manager 97/98	d	39 -

Sport total

LIEFA 96/97 30tv	d	64
P Sampras Tennis	d	69
Links 98*	e/d	79
French Open Tennis	se/d	55 -

Abenteuer total !

Betrayalin Antara	d	79
Star Trek Academy	ď	74
Birthright'	d	69 -
Ewdance.	d	ford -

Ballern total I

Resident Evil 3Dfx	d	74
Redneck Rampage	8	59.
Land Control		
Outlaws 30fx	e/d	74

Rasen total |

F1 Racing*	d	79			
Moto Racer 30fx	d	75			
Carmageddon	d	69			
Rally Racing 97	d	49			

Dungeon



World Wi

Little Big

Command & Conquertotal!

C & C 2 Vergeltung* zus C & C 1 für internet* d

BIC TO NOT 79. Comanche 3

Extreme Assault 69. X-Wing-Tie-Fighter eld 74

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland mur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM), UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 16:- DM, bei Vorkasse zzgl. 8:- DM: Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Postversand: Portofrel ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Imperialismus • Strategie/WiSim



Spiele wie Civilization, Colonization oder Railroad Tycoon sind rar. Eigentlich ohne Grund, denn technisch kann keines dieser ehrwürdigen Produkte Besonderheiten vorweisen, die nicht jede zweite Softwareschmiede nachahmen könnte. Entscheidend ist also der Spielinhalt. Ein ähnlich vielversprechendes Konzept wie das der oben genannten Klassiker hat Mindscape/SSI für Imperialismus ausgearbeitet.

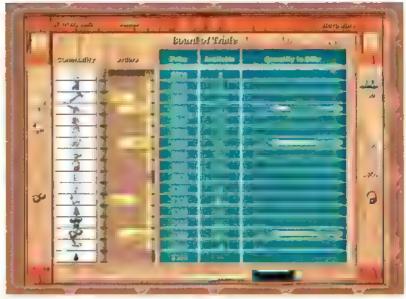
ir befinden uns am Anfang des 19. Jahrhunderts. In der Rolle des Staatsoberhaupts sollen Sie Ihr Reich zur Weltherrschaft führen, oder besser gesagt zur Weltmacht Nr. 1. Der gesamte Globus ist schon erforscht, und feste Staaten erheben Anspruch auf sämtliche Ländereien, Expansion ist nur noch auf zwei Wegen möglich: durch eine effizientere Nutzung der Ressourcen, die man bereits hat, oder durch eine Vergrößerung des Reichs auf Kosten der Nachbarn. Um dieses ehrgeizige Ziel umzusetzen, muß Wirtschaft und Militär aufgebaut werden. Keine einfache Aufgabe, wenn man das funktionierende Warenwirtschaftssystem und die Auswirkungen auf die politischen Reaktionen der Handelspartner bedenkt. Größtes Problem sind jedoch die bis zu sechs weiteren Großmächte, die sich das gleiche Ziel gesteckt haben.

Ökonomisch

Das angewandte wirtschaftliche System in Imperialismus ist stark abstrahiert und relativ leicht zu überschauen. Trotzdem steckt eine Tiefe und Komplexität dahinter, die es selbst Profis im Genre schwer macht. Um zum Beispiel eine Kanone zu produzieren, die man anschließend teuer verkaufen oder für das eigene Militär verwenden kann, fallen eine ganze Reihe Arbeitsschritte an. Um Stahl herzustellen, werden Kohle und Eisenerz benötigt, die wiederum in Minen gefördert werden. Zunächst muß also ein Vorkommen gefunden und anschließend erschlossen werden. Für den Transport zum Stahlwerk braucht man einen Bahnhof und Züge. Schließlich sind die Rohstoffe im Stahlwerk und kön-



58 Europa 1882: Der Konflikt zwischen Deutschland und Frankreich bestimmt auch in Imperialismus die Politik des gesamten Kontinents.



Auf dem Weltmarkt werden sämtliche Güter gehandelt. Schon nach wenigen Zügen passen sich die Preise Angebot und Nachfrage an.



Zufällig wird eine Welt generiert und die Länder auf die unterschiedlichen Kontinente verteilt. Die sieben Großmächte sind farbig.

nen unter Einsatz von Arbeitskraft veredelt werden. Arbeiter benötigen ihrerseits Nahrung, Kleidung und Mobel für das traute Heim. Schließlich ist ein Stahlbarren aber noch keine Kanone. Also vom Stahlwerk in die Schmiede, wo endlich der letzte Arbeitsschritt anfällt. Natürlich lassen sich Rohstoffe auch einkaufen und die veredelten Endprodukte gewinnbringend verhökern. Allerdings funktioniert das in Imperialismus nach dem "Lieferung frei Haus-Prinzip", soll heißen, ohne große Flotte auch kein internationaler Handel! Bei einer Kanone sollte man sich den Verkauf aber gründlich überlegen, schließlich will man seinen Feinden nicht auch noch die benötigten Waffen liefern.

Militärisch

Ohne ein großes stehendes Heer kommen die sonst recht freundlichen Nachbarn auf dumme Gedanken. Warum sollten sie auch umständliche diplomatische Beziehungen aufbauen und unterhalten, wenn eine Invasion viel leichter ist? Allerdings ist so ein Heer kost-



Sobald der Geologe ein mineralreiches Vorkommen gefunden hat, legt der ausgebildete Bergarbeiter eine neue Mine an.

spielig. Allein die Produktion der Waffen entzieht der Wirtschaft schon wichtige Ressourcen. Für schlagkräftige Truppen ist aber zudem eine gut ausgebildete Bevölkerung unerläßlich. Darüber hinaus verursacht Militär auch noch laufende Kosten, schließlich wollen Sie stets einsatzbereite Soldaten! Kriege sind also eine sehr kostspielige Angelegenheit. Sollte es doch einmal dazu kommen, haben Sie als Spieler zwei Möglichkeiten: Sie dürfen sämtliche Schlachten - ähnlich wie in Panzer General - selbst ausführen oder diesen taktischen Part komplett dem Computer überlassen und nur das Ergebnis abwarten.

Politisch

Je größer die eigene wirtschaftliche und militärische Macht, desto komplizierter das internationale Auftreten. Eine falsche Handlung kann leicht außer Kontrolle geraten. Erklärt man beispielsweise einem Land den Krieg, werden sämtliche Nationen, die mit diesem Land auf gutem Fuße stehen, recht ver-

In der Hauptstadt wird die Produktion des gesamten Reichs gesteuert, Am Rand wird die verfügbare Arbeitskraft und Nahrung angezeigt.

ärgert reagieren. Doch selbst positive Entwicklungen in der Beziehung zu einem anderen Staat ziehen oft negative Nachwirkungen nach sich. Sollte Ihnen also ein neutrales Land unerwartet ein Bündnis anbieten, dann vermutlich nur, weil es Angst vor seinen übermächtigen Nachbarn hat, die vielleicht sogar schon den Krieg erklärt haben! Sehr schnell wird man dann selbst mit in den Konflikt hineingezogen.

Historisch

Neben unendlichen zufällig generierten Welten liegen auch etliche historische Szenarien bei. Demnach ist der Schwierigkeitsgrad hier dann auch nicht mehr nach Wunsch festgelegt, sondern durch die Geschichte authentisch vorgegeben. Es kann somit sehr reizvoll sein. England zum Ende des 19. Jahrhunderts zu spielen, oder, falls man eine größere Herausforderung wünscht, Deutschland oder gar Frankreich. So läßt sich jeder relevante Konflikt im 19. Jahrhundert nachspielen. Interessant ist hier auch, daß sich die meisten Staaten im Spiel fast wie in der wirklichen Geschichte verhalten. Gerade mit der Künstlichen Intelligenz ist Mindscape/SSI ein überzeugendes Feature gelungen. Die Computer-



VERGLEICH

Imperialismus reiht sich direkt nach Civilization 2 und Colonization ein.

Wenn auch die Spieloptionen nicht ganz so zahlreich sind, in der Spieltiefe stehen sich die Referenten in fast nichts nach. Die Vorzüge eines Conquest of the New World beschränken sich dagegen allein auf die Grafik. Inhaltlich ist Imperialismus weit überlegen. Risiko beinhaltet bei weitem nicht so viele Features, besitzt dafür aber selbst im Vergleich zu Imperialismus eine bestechend simple Spielidee.

Civilization 2:	.87%
Colonization:	.85%
Imperialismus:	.85%
Risiko:	.81%
Conquest of the New World:	78%
(abgen	vertet)

spieler handeln in jeder Beziehung - also wirtschaftlich, politisch und militärisch - nachvollziehbar und logisch. Vorbildlich gemacht ist auch die Oberflache. Mit einfachen Mausklicks lassen sich fast alle Befehle schnell und effizient ausführen. Schon nach einer Stunde klickt man sich spielerisch durch die einzelnen Menüs. Allein die Animationen könnten auch auf der Karte etwas üppiger ausfallen.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

>> Egal ob Sie Civilization, Colonization, Conquest of the New World, Risiko oder Der Industriegigant für ein gutes Spiel halten, Sie werden auch von Imperialismus begeistert

sein. An diesem Spiel stimmt so ziemlich alles. Einfache Steuerung, ein simples Wirtschafts- und Militärsystem, aber trotzdem eine Tiefe im Spiel, die man erst gar nicht für möglich halten mag. Nicht zu vergessen die extrem hohe Langzeitmotivation durch etliche Szenarien und das Custom-Game. Besonders die Künstliche Intelligenz verdient das PC ACTION GOLD. Nur sechs menschliche Gegner über das lokale Netzwerk sorgen für noch größeren Spielspaß. ((

Mindestens. Pentium 90, 16 MB RAI	M. DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Emplobles: Pentium 133, 16 MB RA	
tor and SVGA, SQ	
Multiplayer, 2 Sp. Modem, 7 Sp. Ne	tzwerk
Handbuch, deutsch	Sprache: deutsch
ED/HD: 70 MB/25 MB	Preis: ca. DM 100,-
Heisteller: Mindscape/SSI	Veroffentlichung: September 1997
munt 80% 5000 65%	Strategie/WiSim
85% 87% Einzelspiel Multiplayer	Spielanteile: Action Ratsel Strategie Wirtschaft

Anstoss 2 • WiSim

SPITZENSPIEL

Gerade rechtzeitig zum Auftaktschwung des Millionenkarussels Bundesliga schließt sich auch bei Ascaron der Kreis. Vier Jahre nach dem ersten Software-Anstoß dreht sich auch in Gütersloh wieder alles um die verflixte Lederkugel. Während der heimische FC noch in den Fußballniederungen herumdümpelt, peilt man programmtechnisch nationale Meriten an.

as Pradikat der internationalen Spitzenklasse, das deutsche Clubs nach längerer Durststrecke erst in letzter Zeit wieder beanspruchen, durften sich deutsche Fußballmanager schon lange auf das Revers heften. Der nationalen Konkurrenz zu zeigen, was eine Harke ist, gestaltet sich schon schwieriger. Dank Anstoss2 durfen sich Ikarion (Hattrick Wins! kommt bald), Software 2000 (BM 97) und Attic (Club Manager 97 kommt bald) auf einen harten Titelkampf einstellen, denn das Ascaron-Prunkstück präsentiert sich gegenüber dem guten Vorgänger

beinahe in allen Punkten verbessert. Simuliert werden alle deutschen Ligen bis zur Regionalliga, sowie die Ligen Italiens, Spaniens, Englands und Frankreichs. Im eigenen Ländle müssen Sie leider auf Originalnamen und Logos verzichten (siehe Kommentar), ein komfortabler Editor kann Abhilfe schaffen. Starten Sie ein normales Spiel, können Sie sich den Club Ihrer Wahl aussuchen und maximal 100 Saisons bestreiten. Im Karrieremodus starten Sie automatisch mit einem Regionalliga-Team, gelegentliche Vereinswechsel sind daher Ihrem Punktestand auf jeden Fall fördertich. Fünf Schwierigkeitsgrade sorgen für einen Ihrem Können angepaßten Einstieg ins Programm.



Die Torszenen können Sie sich im Replaymodus aus zig verschiedenen Kamerapositionen ansehen. Über 2.000 Sequenzen wurden in Anstoss 2 integriert.

Komplettpaket

Dieses läßt optional so gut wie keine Wünsche offen. Die üblichen Features, wie Transfermarkt, Stadionausbau, Trainingslager, Taktiken, Spielsysteme, Hallenturniere und Jugendspieler werden souverän abgespult, auf fußballuntypische Angebote, wie Pommesbudenmanagement oder Immobilienhandel, wurde verzichtet, so daß das Anstoss 2 nicht überfrachtet wirkt. Klasse, mit wieviel Liebe an Details gebastelt wurde. Der weni-



Werden einige Ihrer Männer in die Nationalelf berufen, fördert das das Vereinsimage, schadet aber der Kondition Ihres Kaders.

ger finanzbegabte Fan kann z. B. seine Jahreskalkulation bei Sponsorenverhandlungen und Bandenwerbung der Automatikfunktion anvertrauen, was reibungslos funktioniert. Bei der Mannschaftsaufstellung operiert ein Co-Trainer, falls vorhanden, automatisch mit dem stärksten Personal; Kapitän. Elfmeterschützen und Manndecker dürfen ausgewählt und zugewiesen werden. Bei Vertragsverhandlungen zeigt die Miene des Verhandlungspartners dessen Laune an, hier darf gepokert werden. Das Spiel selbst läuft wochenweise ab. Im Terminkalender wird maximal ein Date pro Tag eingetragen, egal ob Sie einen verletzten Spieler besuchen möchten oder Ihren Vereinsboss um eine Gehaltserhöhung anflehen wollen. Am wichtigsten ist es natürlich,



VERGLEICH

Im Vergleich zum BM 97 konzentriert sich Anstoss 2 deutlicher

auf das Fußballgeschäftliche und spielt sich durch die Wochenstruktur einen Tick effizienter, daher der knappe Punktsieg. Dream Team 97 setzt Tüftler etwas zu sehr unter (Echt-)Zeitdruck, dem Fifa Soccer Manager fehlen wichtige Features und der Premier Manager erlaubt nur die Kontrolle über englische Teams.

Anstoss 2	.89%
Bundesliga Manager 97	.86%
Dream Team 97	.76%
Premier Manager 97	.75%
Fifa Soccer Manager	.72%



Spezielle Funktionen, wie z.B. Manndeckung, weisen Sie Ihren Kickern im Aufstellungs-Screen via Drag and Drop zu. Auch die 60 Elfmeterschützen sind auswählbar (kleines Bild).

06131 - 37 55 77

Mo-Fr. 10.00-19.00 Uhr Fax 06131 - 37 55 71

690 . (1 1/	Did	74 0		-	*
688 Hunter Kiver		74 90	Jagged Alliance 2	DV	74 90
3D Ultra Pinball 2	DV	69 90	Jedi Knight*	DA	79 90
Adımıral Sea Battie	DA	84 90	KKND	DV	64 90
Age of Sail	DA	84 90	KKND-Orginal Mission*	DV	29,90
Agent Armstrong	*DV	74,90	Koala Lumpur	DV	64 90
AH 64 Longbow Gold	DV	79 90	Lands of Lore 2*	DV	79 90
Allen Trilogy	DV	39,90	Last Express	DV	79,90
Baphomets Fluch	DV	64,90	Leisure Suit Larry7	DV	79 90
Bazooka Sue	DV	79 90	Links LS	DA	89 90
Bleifuß 2	DV	59 90	Lords of the Realm 2	DV	79 90
Birthright*	DV	79,90	Lost Vikings 2	DV	69 90
Blood & Magic AD&D	DV	49 90	Magic the Gathering	DV	79,90
Für die Programme Flightgsin	nulato	r 50	und 6.0 führen wir über 50 v	verschie	edene

Erweiterungen, Strecken und Zubehör Diese finden Sie in einer seperaten Preisliste,

Marcha Mil Hill		0 1 11	e vostanna sosi	9 11 13	611
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.3	DV	69 90	Master of Orion 2	DV	79,90
Capitalism Plus	DV	64,90	MAX	DV	49,90
Carmageddon	DV	69,90	MDK	DV	69,90
Civilization 2	DV	59 90	Mechwamor2 MERCENARIES	DV	79.90
Civilization 2 Scenarios	DV	39 90	Moto Racer	DV	74,90
Comanche 3	DV	74,90	NBA Live 97	DV	59 90
Command & Conquer SVGA	DV	89 90	Neverhood	DA	89 90
Command & Conquer 2	DV	79 90	NHL Hockey 97	DV	59 90
Command & Conquer:Gegen,	DV	27 90	NFL 97 - John Madden	DV	59 90
Conquest Earth*	DV	79,90	Pandemonium	DV	69,90
Conquest of the new World	DV	49 90	Pandorra Akte	DV	79.90
Constructor*	DV	79,90	Phanlasmagona 2	DV	79 90
Creatures	DV	64 90	Planer 2 Miss on	DV	23 90



Betrayl in Antara	79,90
Conquest Earth*	79,90
Dark Reign*	79,90
Dominion*	74,90
Extreme Assault	69,90
Floyd*	79,90
Heavy Gear*	79,90
Little Big Advent. 2*	74,90
Starfleet Academy*	79,90
X-Com:Apokalypse	79,90



Crow City of Angels	DA	72 90	Privateer 2	DV	59.90
Dark Earth*	DV	79.90	Projekt Paradise	DV	69.90
Dark Reign: Future of war		79,90	Realms of the Haunting	DV	79,90
Deadlock	DV		Rebellion*	DV	74 90
Descent 2	DA	49 90	RedNeck Rampage	DA	
Descent to Undermountain*	DA		Resident Evit*	DV	
Destruction Derby 2	DV		RIS KO	DV	
Die Fligger 2	DV		Mir Chenn nuch Acumorb		
Down in the Dumps	DV	39 90	Wir führen auch Lösungsh		
Earth 2140	DV	39,90	station. Nintendo 64 unri Zubi		
Earth 2140-Mission Incl. Mausmatt		29.90	CD's zu vielen Spelen ab	DM	14 90
Earths ege 2	DV	49 90	Ruckkehr nach Krondor* Schleichfahrt	DV	79.90
Ecstatica 2	DV	79,90	Schleichfahrt	DV	
E-sabeth I	DV	69 90	Sher ock Holmes-Tato Rose	DV	74 90
Eurofighter 2000 inkl. Tact Com.	DV	81 90	Seder 2	DV	69 90
Exhumed	DV	79,90	Siedeln 2 Missionen	DV	19.90
F1 Grand Prix 2	DV	79 90	Stadt der ver orenen Kinder	DV	79.90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV	29 90	Starcraft*	DV	
F1 Grand Pr x 2 Training	DV	29 90		DV	64 90
F22 Lightning 2		79 90	S,ar Trek - Starfleet Acad *		
Fila Soccer 97	DV	59 90	Händleranfragen erv		
Flightsimu ator 6.0	DV	99 90	Handierainragen erv	y u i i i	SCIIL
Flying Corps	DV	81 90	Star Trek - Generations	DV	79.90
Flottenmanover	DV	74 90	Steel Phanter 2	DV	
Formel 1	DA	74,90	Stratosphere*	DV	79,90
G-Name	DV	69 90	Terracide	DV	79,90
Have a nice day	DV	59 90	Timelapse	DV	79 90
Have a nice Day Track Pack*	DV	29.90	Time Warrior	DV	69.90
Heroes of Might & Magic 21	DV	74 90	T tar=c*	DV	69 90
Hexagon Karfell	DV	67 90	Tomb Rader	DV	
Horiday Island	DV	69 90			79.90
Interstate 76		74 90	WET-Sexy Empires	DV	79,90
Intruder	DV	49 90	Wing Commander 4	DV	54 90
mperium Galactica	DV	79.90	X-Wing vs. T-Fighter	DA	74.90



Königsteiner Str. / Gerlachstr. TEL 069 - 30 85 10 69



Isenburg Zentrum/Shop West TEL 06102-770199

http://www.softwarecompany.de

Shadow Warrior 79.90*



Der gnadenlose Nachfolger von 3D Realms! phantastisches Leveldesign

Hexen 2* 79.90



Revolutionäre Grafik und



Cyberstorm Gene wars-DV Lost Vikings 29,90 Puppen, P. Pistolen 29,90 Mechwarrior 2 29,90 Rätsel d. Master Lu 29,90 Syndicate wars-DV 39,90 Terminator Skynet 39,90 Time Commando 39,90 Ultima 8



Große Spiele für kleines Geld!

OI OI36	Ohi	CIC	idi kieliles Geld:		
Albion		29,90	Mega Race 2	DV	29.
Ar v Lof Dawn		29 90		DV	29
Bundesliga Manager Pro	DV	15 90		DV	29
Civil War General		39.90		DV	19
Clearing House	DV	19 90	Pro Pinba The Web	DV	25
Colonization	DV	24 90	Puppen, Perlen, Pistolen	DV	
Crusarier No Regret	DV	39 90	Rätsel des Master Lu	DV	29 !
Cyber G ad alors	DV	29.90	Ra Iroad Tycoon Deluxe	DV	24
Cyberstorm Missionforce	DV	29 90	Simon 1	DV	24
Cyberia 2	DV	29 90	Simon 2	DV	291
Der Reeder	DV	14 90	Sim Ant	DV	24
Die Sied er 2 Mission	DV	29 90	Sim Earth	DV	24 !
Down in he Dumps	DV	39 90	Sim Farm	DV	24 !
Dungeonmaster 2		19 90	Space Quest 6*	DV	24 !
Earths ege 1		24.90	Star General	DV	29 !
Earthworm Jim W N 95		32 90	Star Trek-Deep Space 9	DA	29
Evocation		29 90	Star Trek-Final Unity	DV	29,
Fade to Black	DV	19 90	Steel Phanter	DV	29 !
Fantasy General		29 40	Storiekeap	DV	34
Fire Figh		19 90	Stoke Base	DV	19
Goden Gate Killer		29 90	The Drg	DV	49
Grand Prix Manager	DV	29 90	Theme Park Classic	DV	29,
Gene Machine	DV	29 90	Torins Passage	DV	191
Indy Car 2	DV		UFO	DV	24.
Jagged All ance		29 90	Ultima 8	DV	29,
Kings Quest 7*		24 90	Volgas	DV	29
Larry 6		24 90	Warwind	DV	29
Lost √k ngs		29 90		DV	34
Little Big Adv	DV	29,90	Woodraf	DV	21
Magic Carpet 1		9 90		DV	29
Magic Carpet 2		19,90	X-Wing inkl. Mission	DV	29
Mechwarrior 2	DV	29,90	Z	DV	34,

Besucht unsere Homepage! Ihr findet dort den passenden Link in den Rest der Welt, die hottesten News and Fact's. Info's zu diversen Produkten. Preview's zu den neusten Games, etc. Außerdem könnt Ihr dort den Katalog online abholen!

Mit freundlichen Grüßen www.softwarecompany.de Megastore Mainz/Wiesbaden



Mombacher Str. 38 / Mainz

TEL 06131 - 37 55 72

Preise sind Versandpreis ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE DV=Dt Version DA=Dt. Anie ... ing EV. Engl Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar ab DM 230 00 Versandwerf (Software) portofrei Vorkasse DM 6.90 Nachhahme DM 9.90 zzg. DM 3.00 NN-Gebuhr be Annahmevenweigerung berechnen wir DM 19.50 HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT¹ Anderungen und Irrtu mer vorbehallen Software-Company ist ein Markenzeichen der S.A. interactive Software Agency Geseilschaft zum Hande und Vertnet) von Software Hardware und EDV-Zubehör mbH. Mombacher Str. 38. 55122 Mainz



Während des Spieltages sehen Sie links die stets aktuelle Tabelle.

Trainingsplane auszuarbeiten, Hier können Sie auf Konzepte zurückgreifen oder Ihr eigenes Schleiferprogramm aus 33 verschiedenen Ubungen zusammenstellen. Für die Nutzung der über 100 Statistiken muß vor der Saison übrigens bezahit werden. Schließlich weiß man ja, daß IBM und Microsoft Ihre Hardware und Analyseprogramme nicht verschenken, oder?

Der Spieltag

Vor dem Spieltag landen Sie im Aufstellungsbildschirm, wo Sie Ihren Kader übrigens durch einen einfachen Mausklick in mehreren Kategorien analysieren können. Die Bewertung der Spielerstärken erfolgt wie gewohnt nach dem Punktesystem von 1 (kann nicht einmal gerade laufen) bis 8 (ein Fußballgott vom Schlage eines Diego Maradona), Haben Sie Ihre elf Recken herausgefiltert, darf optional der Prominententip erfragt oder der Totoschein abgegeben werden, bevor es ins Stadion geht. Ach ja, vorher sollten Sie unbedingt noch die Taktik festlegen. Soll der gegnerische Spielmacher vielleicht zusammengetreten werden? Genen Sie offensiv zu Werke, mit oder ohne Pressing, Abseitsfalle, Viererkette? Ascaron ließ kaum eine Variante unberücksichtigt. Der



Nicht Kleckern, Klotzen! Über 100 Statistiken von brauchbar 62 bis exotisch.

Spielbildschirm offenbart den nächsten Geniestreich. Nicht nur, daß Sie auf Wunsch alle Ergebnisse Ihrer direkten Ligakonkurrenten guasi "live" geliefert bekommen, auch die Tabelle wird, sobald irgendwo ein Tor falit, zeitgleich aktualisiert.

Oh wie ist das schon...

Bei der Anzeige der über 2.000 vorberechneten Torszenen gibt's Filteroptionen, damit Schnellspieler sich nicht auch noch die zehnte erfolglose Ecke 'remziehen müssen, Lonnt sich aber, denn optisch strampeln die Ascaron-Kicker Ihren Software 2000-Pendants locker davon. Für das Anschauen der Szenen spricht zudem der meist richtig liegende Kommentar von Premiere-Mann Gunther-Peter Ploog und eine taktische Überlegung: wenn z.B. Ihr bevorzugter Freistoßschütze auch im siebten Anlauf nichts zu Wege bringt, sollten Sie vielleicht über eine Umbesetzung nachdenken oder vermehrt Standardsituationen traimeren.

Bitte recht freundlich!

Zu einen guten Fußballmanager gehört eine einfache Benutzeroberfläche. Hier hat sich Ascaron zugunsten einer Icon Leiste endquitig von der bisherigen Ich-muß-



Die Vertragsangebote: vielleicht lockt ja Ihr italienischer Traumklub mit Millionengagen.



Wichtig: der wöchentliche Trainingsplan. Auf Wunsch erstellen Sie zusätzlich zu den voraegebenen Schichten eigene aus 33 verschiedenen Übungen.

erst-in-ein-Büro-gehen-und-dannden-Bildschirm-nach-Schaltflächen-absuchen-Variante verabschiedet. Die intuitiv angeordneten Icons am unteren Bildschirmrand erleichtern die Navigation durch das Optionsmonster, schon nach kurzer Spielzeit findet man sich zurecht. Hier zahlt sich entgültig die Trendwende zu Windows 95 aus, das Fenstersytem der Untermenüs wirkt vertraut und die Online-Hilfe. über die F1-Taste iederzeit aufzurufen, erspart tonnenschwere Handbücher. Endlich darf bei einem Managerprogramm auch einmal die Hintergrundmusik lobend erwähnt werden, denn die fetzigen Rocktracks können sich durchaus hören lassen und nerven nicht schon nach kurzer Zeit. Anstoss 2 präsentiert sich also in fast allen Belangen bundesligareif, nur etwas Zeit sollten Sie mitbringen, denn für eine Saison müssen Sie auch im Schnelldurchlauf rund sechs bis acht Stunden reine Spielzeit veranschlagen.

Christian Bigge

KOMMENTAR

>>> Das beinahe einzige Manko von Anstoss 2 hat nicht Ascaron zu verantworten, sondern der DFB. Wann merken diese merkwürdigen Herren endlich, daß man Lizenzen für viel

Geld auch mehrfach vergeben kann? Der benutzerfreundliche Editor bügelt diese Scharte etwas aus, beseitigt sie aber nicht. Spielerisch läßt Anstoss 2 kaum Wünsche offen. Alle Menüs sind logisch aufgebaut und kinderleicht erreichbar. Der Spielablauf wurde gut strukturiert, auf notwendige Tiefe aber nicht verzichtet. Gute Ideen, wie die schwarze Kasse, Doping, die während des laufenden Spieltags aktualisierte Tabelle und der wöchentliche Terminplaner möchte man spätestens nach dem zweiten Spielstart nicht mehr missen. Kurzum: Anstoss 2 ist für mich augenblicklich der beste Fußballmanager. «

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Double Speed CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Quad Speed CD-ROM

100 N SVGA, SB

Multiplayer: bis zu vier Spieler an einem PC

Handbuch: deutsch Sprache: deutsch

CD/HD: 555 MB/90-150 MB News ta. DM 100.

Hersteller: Ascaron Veröffentlichung: August 1997

Einzelspiel



Action |

Ganne Wistim

>> Komplex, einfach zu bedienen und atmosphärisch - Klasse! (

Sie wissen nicht, womit man 6225 v. Chr. kämpfte?















Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7351222

Atomic Bomberman • Action

MASTER BLASTER

Der über zehn Jahre alte Urahn des Multiplayer-Spiels kehrt in zeitgemäßem Outfit auf den modernen PC zurück. Bereits 1983 feierten die kleinen Bombenleger auf dem NES Premiere und setzten ihren Siegeszug bis heute in insgesamt elf Spielen und auf allen Plattformen fort.

em großen Erfolg des Actionspaßes liegt das simple Spielprinzip zu Grunde, Man steuert die Spielfigur über eine feststehende Levelkarte und legt Bomben ab, um allen Gegnern eins über den Pelz brennen. Die Herausforderung dabei ist der richtige Einsatz der Extras, die unter weggesprengten Feldern zum Vorschein kommen können. Zusätzliche Munition, vergrößerter Explosionsradius, höhere Laufgeschwindigkeit sind da nur



In der Kohlenmine können die Bombermen durch vier Schächte schnell die Position wechseln.

die Basics. Mit der Möglichkeit die zeitverzögert explodierenden Bomben auch wegzukicken, über Hindernisse zu werfen oder fernzuzünden kann die Angelegenheit schnell recht komplex werden. Zumal wenn es vor Bombermen nur so wimmelt. Gewinner ist, wer geschickt genug ist, alle Kontrahenten in die Luft zu jagen. Neben den klassischen Green Acres liefert Interplay eine Reihe neuer Grafiksets und mehrere Dutzend fertiger Szenarien. Wem das nicht reicht, der kann im beiliegenden Editor selbst zu Werke gehen.

Alles beim Alten?

Glücklicherweise hat Interplay für die aktuelle Version des ursprünglich von Hudson Soft ersonnenen Spiels nur wenig am Gameplay herumgewerkelt. Fans werden sich sofort zu Hause fühlen. Die Neuerungen liegen in erster Linie im Grafik- und Sound-



Wem die mehreren Dutzend mitgelieferter Szenarien nicht ausreichen, kann sich mit dem Editor eigene Schlachtfelder kreieren.



Durch das genial simple Regelwerk und den explosiven Spielablauf ist Atomic Bomberman das fast perfekte Multiplayerspiel.

bereich. Neben gerenderten Karten und Figuren fällt dabei besonders die erstklassige akustische Kulisse auf. Harte Technobeats untermalen das donnernde Geschehen und jede Aktion wird von markigen Sprüchen kommentiert. Hervorstechendstes Merkmal sind aber die Multiplayeroptionen für bis zu zehn Spieler. Per Netzwerk, Internet, Modem oder gekoppelter Gamepads steht end-

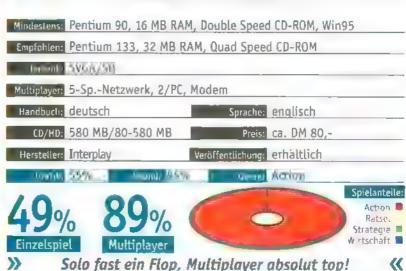
los spaßigen Matches nichts mehr im Weg. Zwei Punkte aber trüben den Gesamteindruck und verhindern eine noch höhere Multiplayerwertung. Zum einen hat Atomic Bomberman auch bei Vollinstallation (580 MB!) deutliche Probleme mit dem Nachladen der Sound-Files und zum anderen sind die Levelkarten für Spiele mit mehr als sechs Teilnehmern zu klein geraten.

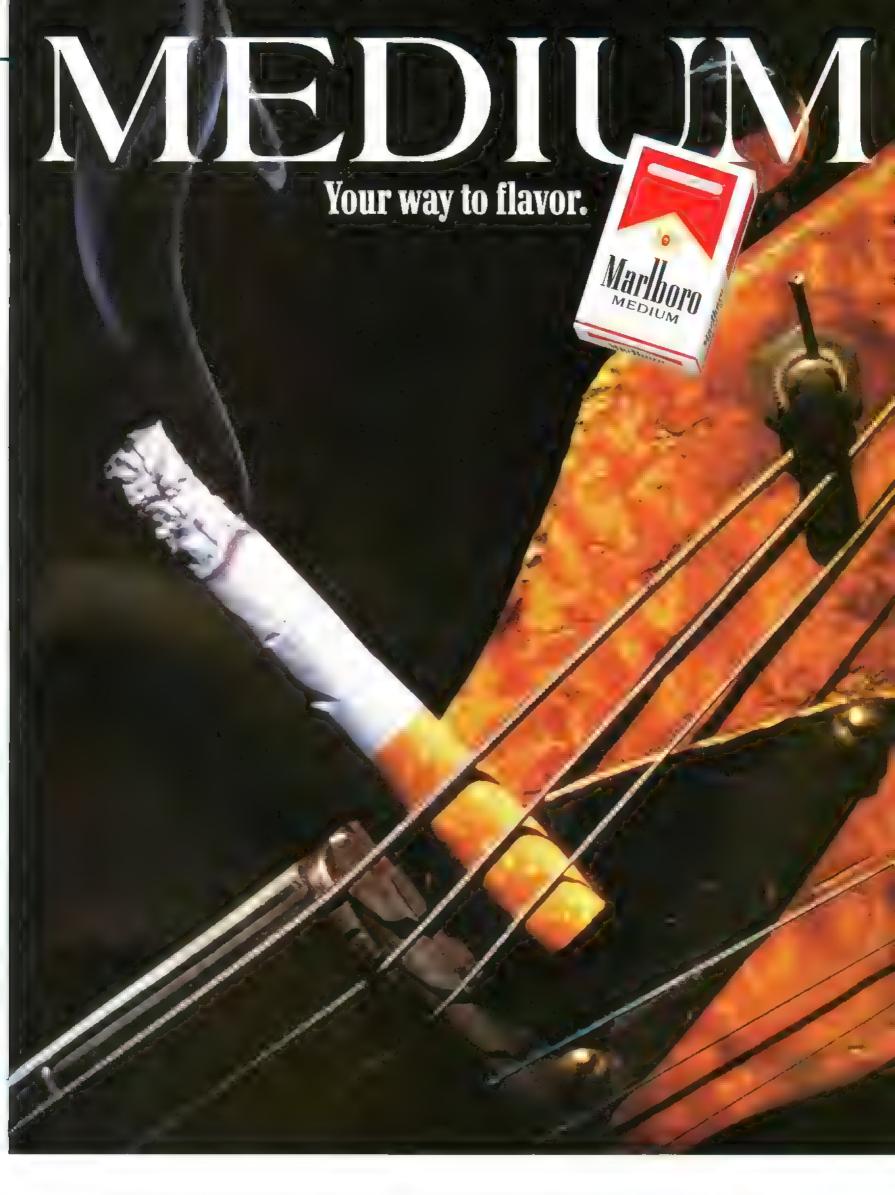
Christian Müller

KOMMENTAR

>>> Bombermans "Atomic"-Ausgabe hat nichts von seiner Anziehungskraft eingebüßt, mit einer großen Einschränkung allerdings. Der Einzelspielermodus kann bestenfalls

als Trainingsoption für das Multiplayerspiel herhalten. Wo alle früheren Ausgaben noch eine Art Storymode mit unterschiedlichen Levels boten, darf man sich bei Interplay "nur" mit bis zu neun KI-Bombermen herumschlagen. Aber auch ohne Netzwerk läßt es sich an einem PC trefflich gegeneinander spielen. <<





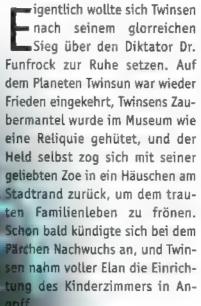
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Little Big Adventure 2 • Action-Adventure

FRENCH DRESSING

Spätestens mit Alone in the Dark haben sich französische Spieledesigner ihren Ruf als Schöpfer der bizarrsten Hintergrundstories und markanter Charaktere erworben. Kein Zweifel: Wer einmal die Bekanntschaft mit Edward Carnby, den Blubs oder Twinsen gemacht hat, wird diese Figuren so schnell nicht mehr vergessen.

Ein besonderes Highlight französischer Programmierkunst war vor gut zwei Jahren Little Big Adventure aus Frederick Raynals Software-Schmiede Adeline...



Space Invaders

Plötzlich jedoch geschehen wieder seltsame Dinge auf Twinsun nach und nach verschwinden alle Zauberer und später sogar die Kinder. Zu allem Überfluß landen mitten in der Stadt auch noch aumschiffe mit korrekt gekleideen Herren von übertriebener Höflichkeit. Twinsen sieht sich gezwungen, ein zweites Mal den Helden zu mimen, wirft sich den Zaubermantel über, kramt seinen magischen Ball wieder hervor und macht sich auf, den rätselhaften Vorkommnissen auf den Grund zu gehen.



Die Wüsteninsel hat durchaus hohen Unterhaltungswert – u. a. kann Twinsen hier mit dem Buggy auf einem Rennkurs seine Runden drehen.



Bevor Twinsen das böse Tralü besiegt hat, kann er den Wettermagier nicht befreien.

Als Wurzel allen Übels entpuppen sich die Esmerer, eine Alienrasse, die auf den Befehl des sinisteren Dark Monk hört und sich die Zerstörung Twinsuns zum Ziel gesetzt hat. Da es Twinsen inzwischen selbst nach dem Besuch der Magierschule zu höheren Zauberer-Weihen gebracht hat, fällt auch er in die Hände der Aliens und wird auf deren Planet Zeelich gefangengesetzt...



VERGLEICH

Es fällt nicht leicht, LBA 2 mit anderen Action-Adventures zu

vergleichen – das Konzept dieses Spiels ist eben ziemlich einzigartig. Gegenüber dem ersten Teil hat das Programm zweifellos an Benutzerfreundlichkeit gewonnen und brilliert mit noch eindrucksvollerer Optik. Crusader: No Regret ist actionlastiger, verfügt aber genau wie Ecstatica nicht annähernd über die gleiche Spieltiefe. Einzig Tomb Raider kann mit seinem innovativen Gameplay LBA 2 Paroli bieten.

Tomb Raider87%
Little Big Adventure 285%
Crusader: No Regret84%
Little Big Adventure 182%
(abgewertet)
Ecstatica 281%





Die Urlaubsiydlle auf der Wüsteninsel trügt: Bei Twinsens Ankunft lauern hier schon die Esmerer – getarnt als Mülleimer und Kakteen.

Twinsen 3D

Die augenfälligste Neuerung des zweiten Teils von LBA liegt im grafischen Bereich: Während der Spieler vor zwei Jahren noch das gesamte Geschehen aus der isometrischen Perspektive verfolgte, wechselt der Blickwinkel bei Szenen im Freien nun in einen 3D-Modus, in dem man selbst viel unmittelbarer in die Spielewelt eintauchen kann. Aus bis zu 10,000 tex-



Twinsen und Zoe sind seit dem Sieg über Dr. Funfrock glücklich vereint. Da das Paar ein Baby erwartet, kann Twinsen natürlich erst recht nicht tatenlos zusehen, wie die Esmerer die Kinder von Twinsun entführen.

turierten und mit diversen Schatteneffekten versehenen Polygonen setzt sich die Szenerie zusammen - daß der Bildaufbau dennoch niemals stockt, liegt daran, daß sich die Sets nur ändern, wenn Twinsen über den Bildschirmrand hinausläuft oder wenn der Spieler mit einem Druck auf die Enter-Taste die Perspektive wechselt. So schön diese Neuerung auf den ersten Blick auch wirkt, sie hat auch einen gravierenden Nachteil: Zuweilen geht gerade an Stellen, an denen es auf genaues Zielen oder präzises halsbrecherische Sprünge ankommt, die Übersicht verloren, so daß man seine Aktionen auf gut Glück durchführen muß. Zudem machen sich des öfteren häßliche Clipping-Fehler bemerkbar, die den Spielspaß jedoch kaum beeinträchtigen.

Detailarbeit

Deutlich merkt man LBA 2 an, daß sich das Adelaide-Team die Kritik



Bei Innenansichten schaltet das Programm in die bereits aus LBA 1 bekannte isometrische Perspektive um.



Noch ahnt niemand auf Twinsun, daß die freundlichen esmerischen Neuankömmlinge es auf die Vernichtung des Planeten abgesehen haben.

am ersten Teil zu Herzen genommen hat: Der Spieler ist sich nun zu jeder Zeit über seine Aufgabe im klaren und irrt nicht mehr planlos durch das riesige Environment, wie das gelegentlich im ersten Teil der Fall war. Auch diverse Frustelemente wurden beseitigt - wer nun beim Rennen einmal versehentlich gegen eine Laterne knallt, wird nicht mehr mit dem Verlust eines Gesundheitspunktes bestraft. Besonders erfreulich: Das unbrauchbare Savegame-System aus LBA 1 hat eine Runderneuerung erfahren und bietet nun höchstmöglichen Komfort. Bewährte Elemente wie die simple Tastatursteuerung mit der Möglichkeit, für Twinsen vier verschiedene Bewegungsarten an-



Im Kreidedom wartet eine der Prüfungen, die Twinsen im Rahmen seines Zauberlehrgangs bestehen muß: In nahezu völliger Dunkelheit gilt es, sich über schmale Stege zum Ausgang voranzutasten, ohne in die Tiefe zu stürzen.

zuwählen, wurden hingegen unverändert aus dem ersten Teil übernommen.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

>>> Schon der erste Teil von LBA hat mich seinerzeit völlig in seinen Bann gezogen – die riesige Spielewelt mit ihren originellen Charakteren und der episch-märchenhaften Hinter-

grundgeschichte suchte damals einfach ihresgleichen. LBA 2 erweist sich als würdiger Nachfolger, der neben vielen technischen Detailverbesserungen auch ein faireres Gameplay bietet: Das Action-Element wurde gegenüber den Adventure-Teilen deutlich zurückgenommen, und Power-Ups finden sich stets in ausreichender Menge. Für Adventure-Fans ein Muß-Kauf! (

Ture-rans ein Muls-Kauf! ((
Mindestens: Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
Empfohlen: Pentium 133, 16 M8 RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
Technik: SVGA, Audio	
Multiplayer: Keine Multiplayeroption	
Handbuch: deutsch Sprache: deutsch	
СО/НО: 570 MB/56 MB Preis: ca. DM 100,-	
Hersteller: Adeline/Activision Veröffentlichung: August 197	
unula 80% Sound 79% Ger et Action-Adver	nture
85% - Multiplayer	Spielanteile: Action Ratsel Strateg e Wirtschaft
>> Dieses Programm hat Kultpotential!	~

Soul Hunt

Ein "Geheimnisvolles Aktion-Abenteuer", "Über 50 km auf Video eingefangene Feldwege" und sogar "Verschiedenste Soundeffekte"!



Unzählige Wegelagerer warten an beiden Seiten der 50 Kilometer Feldwege.

Klappentexte sind zuweilen ein treffliches Beispiel zum Thema Dichtung und Wahrheit, Lord Gorreck feierte vor 1000 Jahren Rituale, um den Göttern zu huldigen. Doch die Welt war noch nicht bereit für diese Macht. Vier Teenager begeben sich heute an den geschichtsträchtigen Ort, um dem Mythos auf die Spur zu kommen. Inmitten der alten Ruinen verschwinden während des Nachtlagers drei von ihnen spurlos. Max, die Spielfigur, bleibt zurück und wird sofort mit wild um sich schießenden Gesellen konfrontiert. Die Suche beginnt... Die Mixtur aus 3D-Engine und Videosequenzen ist dazu mit einem spartanischen Adventure-Interface für ein Inventory und Magie-Menü versehen. Man steuert Max aus der Ich-Perspektive schrittweise durch Digi-Landschaften, sammelt pixelige Bitmap-Gegenstände ein und verfolgt den Fortgang der Geschichte in Videos, deren miserable Synchronisation zum Himmel schreit.

Richtig peinlich ist die Verfilmung der Feldwege. Im Schneckentempo wird mit verschiedenen Fahrzeugen über die FMV-Pisten gezuckelt, um weitere Locations zu erreichen. "Dieses Jahr könnte für alle das letzte sein...", mit der martialischen Abschlußzeile auf der Spielepackung wollen sich die Compro Games-Designer wohl selbst mahnen. Christian Müller

20 45 B 14B B		
Mindestens: 482/66, 8 MB Ram, Dou	.b.e-3peed-LD-KDM	
Emplohlen: Pentrum 60, 16 MB RAM	1, Quad-Speed-CD-ROM	
Technik: SVGA/SB, Genera, Midi	<u> </u>	
Multiplayer: keine Much pia yerophor		
Handbuch: deutsch	Sprache: deutsch	
ED/HD: 1,400MB/50 MB	Preis: ca. DM 90,-	
Hersteller: Compro Games v	deröffentlichung: erhaltlich	
Grafik: 25% Sound: 26%	Game: Adventure	Spielantzile:
20% -		Action #
		St ateque M
Einzelspiel Multiplayer		Wirtschaff 🖷
>> Dilettantische Tech	nik und groteske	Story <<

Super Bubsy

Diese bösen Aliens! Jetzt wollen sie sogar die restlichen Garnknäuel von der Erde stehlen. Stellvertretend für alle Katzen dieser



Leichte Schläge auf den Hinterkopf verringern die Lebenserwartung der "fürchterlichen" Woolies!

Welt soll Super Bubsy das verhindern. Die gemeinen Woolies benötigen das edle Garn für ihre Zwillingskönige Poly und Ester vom Planeten Rayon, weil diese sich wirklich garn - äääh gern haben. Sträuben sich Ihnen bereits die Nackenhaare? Gut, Ihrem Jump&Run-Helden Bubsy nämlich auch. In 16 recht geräumigen Leveln müssen Sie sich mit der Katze auf Wollsuche begeben, für jedes Knäuel gibt's entsprechende Punkte. Diverse Power-Ups sorgen für zusätzliche Leben oder Continues. Die herumstromernden Woolies erledigen Sie ganz Mario-like mit einem Sprung auf den Kopf. Während die Steuerung keinen Grund zur Klage gibt, verursacht die technische Umsetzung zu Zeiten

eines Pandemonium Katzenjammer. Nervige Soundeffekte und Dudelmusik täuschen naturgemäß nicht über die seltsam gleichfarbigen Levels hinweg. Ein Spiel aus dem vergangenen Jahrzehnt, aufgrund seiner Gewaltfreiheit vielleicht noch Kindern zu empfehlen.

Christian Bigge

Mindestens: Pentium 90, 16 MB Ram, D	puble-Speed-CD-ROM, W1n95
Empfohlen: Pentrum 120, 16 MB RAM,	Quad-Speed-CD-ROM
Technik: SVGA, SB, CD-Audio	
Multiplayer: 1-8 Spreler an einem PC	
Handbuch: deutsch	Swache: engruch
CD/HD: 322 MB, 3 MB	Press ca DM 70,-
Hersteller: Accolade verof	entlichung: erhaltlich
Grafile: 45% Sound: 35%	Gentre: Action Spielanteile:
42% 42% Einzelspiel Multiplayer	Action Ratsel Strategie M
>> Katzenjammer! Ein total	veraltetes Software-Fossil ((

Voodoo Kid

Nach den Gruselschockern Alone in the Dark und Prisoner of Ice will Infogrames-Designer Hubert Chardot nun auch bei den Kids für Gän-



Voodoo Kid auf dem Geisterschiff des Zom-68 bie-Barons Samedi.

sehaut sorgen. Unglaublich, welche Wirkung Bücher manchmal entfalten können: Abends vor dem Einschlafen schmökert ein Kind noch ein wenig in hartianischen Sagen um den üblen Baron Samedi, und urplötzlich befindet es sich in einer Kajüte auf dessen Geisterschiff, Gnadenlos steuert der Baron die Insel der verlorenen Seelen an - wenn er sie erreicht, tragen die dunklen Mächte den Sieg davon. Nur das Kind kann dies verhindern, indem es Samedis Schiff vom Kurs abbringt. Tatkräftige Unterstutzung erfährt es dabei von dem unzufriedenen Butler Samedis, der ihm mit Rat und Tat zur Seite steht. Voodoo Kid eignet sich mit seinen relativ einfachen Puzzles und dem intuitiven Point & Click-Interface vor allem für Kinder um die 10 Jahre, die mit dem Adventure-Genre ihre ersten Erfahrungen machen. Photorealistische, detailverliebte Grafiken und gruselige

Soundeffekte schaffen eine gespenstische Atmosphäre, die jedoch immer wieder durch eine deftige Prise Humor aufgelockert wird. Um den Kindern die optimale Identifikation mit dem Protagonisten zu ermöglichen, stehen am Anfang wahlweise ein Junge oder ein Mädchen als Spielfigur zur Verfügung.

Herbert Aichinger





Hol Dir mehr Action online!



Games bei AOL.

Spiel weltweit online gegen anderel Steuer einen Kampfroboter bei "MultiPlayer BattleTech", Flieg gewagte Manöver bei "Air Warrior", oder tauche ab bei "Harpoon". Also, AOL am besten gleich testen.

50 Std. gratis testen!

50 Stunden gratis* und 30 Tage ohne Grundgebühr, Internet und eMail inklusive

STARTE AOL JETZT!

CD schon weg? Oder möchtst du lieber die Diskettenversion? Einfach anrufen: © 0180-55 22 0 CH: © 0848-80 10 13 · A: © 01-5 85 84 85

AOL + Internet Das bessere Programm,

Internet: http://www.aol.de



Optisch macht Hardcore 4x4 was her. Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten sind möglich, aber spielerisch wird's dann sehr langsam.



Fast die Standardbreite einer typischen Streckenpassage. Überholvorgänge ohne "Feindberührung" sind hier fast unmöglich.

Hardcore 4x4 • Rennspiel

BALANCEAKTI

Gleich zwei Programme kämpfen in diesem Monat um die Offroad-Krone und wollen Microsofts Monster Truck Madness vom Gelände-Sockel stoßen. Gremlins Schlamm-Hüpfer konnten bei diesem Versuch den einen oder anderen Unfallschaden allerdings nicht vermeiden.

uf acht Rundkursen können Sie Einzelrennen, Zeitfahbestreiten. Zunächst stehen Ihgut sind, bekommen Sie später fünf weitere dazu. Die Autos unterscheiden sich in den Kategorien Geschwindigkeit, Aufhan-

gung und Bodenhaftung, die Differenzierungen sind dabei aber ren oder eine Turnierserie sehr sacht ausgefallen. Um Siegchancen zu haben, müssen nen dazu acht verschiedene Sie einige Zeit in Übungsrunden Trucks zur Verfügung, wenn Sie investieren. Nur mit profunden Streckenkenntnissen sind die Fahrbahnen trotz der verwirrenden Farbyerläufe und zahlreichen Hügelketten auszumachen.

Truckauswahl bei Hardcore 4x4. Die Boliden unterscheiden sich in den Kriterien Aufhängung, Bodenhaftung und Geschwindigkeit.

Bruchlandung

Auch die Steuerung erleichtert nicht gerade das Navigieren, denn die Blechungetüme reagieren auf jede Lenkbewegung äußerst empfindlich, werden aber von jeder Bodenunebenheit drastisch aus der Bahn geworfen. Da die Kurse noch dazu extrem eng und verwinkelt geraten sind, erinnert das Geschehen auf den Hardcore-Pisten nicht seiten an Revierkämpfe im

Freilaufgehege für übermütige Känguruhs. Die spielerischen Schwächen können von der starken Technik nicht kaschiert werden. Mit 3Dfx-Support, einstellbaren Auflösungen und mehreren Multiplayer-Optionen hätte aus Hardcore 4x4 ein gutes Spiel werden können, so muß sich Gremlin mit dem dritten Offroad-Platz hinter Psygnosis und Microsoft zufriedengeben. Christian Bigge

KOMMENTAR

>> Während Hardcore 4x4 auf technischer Seite - 3D-fx sei Dank - durchaus zu gefallen weiß, wird spielerisch Magerkost geboten. Die Trucks erinnern von der Steuerung her

eher an federleichte Moto Cross-Motorräder denn an tonnenschwere Ungetüme. Die Kurse sind aber so eng und verwinkelt, daß kaum Platz zum Überholen bleibt. Fatal, denn erstens verfügen die Computergegner über eine gehörige Portion Verschlagenheit, und zweitens ist der Streckenverlauf häufig nur zu erahnen. 🕊

Mindesteps: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technik: VGA/SVGA, SB, CD-Audio, 3Dfx-Support

Multiplayer: 2 Spieler Modem, 6 Spieler via Netzwerk und Internet

Handbuch: deutsch

CD/HD: 148 MB/25-130 MB

Hersteller: Gremlin

Veröffentlichung: erhältlich



Einzelspiel Mehr Schein als sein, zu wenig Feintuning



Spektakuläre Abflüge sind bei Monster Trucks normal. Die Schadensanzeige müssen Sie allerdings im Auge behalten.



Unfälle kosten nicht nur kräftig Schadenspunkte, sondern vor allem Zeit, da sich die mächtigen Fahrzeuge meist ineinander verhaken.

Monster Trucks • Rennspiel

BALANCEAKT 2

Auch Psygnosis schickt seine Offroad-Lkws ins Rennen. Der Titel Monster Trucks läßt zwar die Original-Lizenz vermuten, dem ist aber nicht so. Daß auch ohne Carolina Crusher, Grave Digger und Co. die Post abgehen kann, wird aber deutlich unter Beweis gestellt.

ie sieben Rundkurse unterscheiden sich deutlich im Design. Die Strecken sind breit, so daß auch Überholvorgänge ohne Kollisionen möglich sind. Das ist auch notwendig, denn eine der Herausforderungen besteht darin, seinen Truck intakt über die drei Runden des Rennens zu bringen. Entscheidend ist die Wahl des Gefährts passend zur Fahrweise. Neun Vehikel gibt es, die Fahrei-

genschaften variieren deutlich. Klar, daß leichte, schnelle Trucks schadensanfälliger sind als ihre schwerfälligen, dick gepanzerten Artgenossen. Schaden nimmt ein Fahrzeug nach jedem Hüpfer und jeder Kollision, letztere gilt es also zu vermeiden, erstere können umkurvt werden, was aber fahrerisches Geschick voraussetzt. Dieses können Sie auch im Orientierungs-Modus beweisen, wo Sie Ihre

passes suchen müssen. Spaßig ist der typische Car Crash-Modus, hier müssen unschuldige PKWs möglichst effektiv demoliert werden. Kein Laster - die Lenkung Der Trägheitskomponente der

Checkpoints mit Hilfe eines Kom-

Blechriesen wurde mit der Steuerung Rechnung getragen, so daß sich bald ein erstklassiges Fahrgefühl einstellt. In der Standard-SVGA-Auflösung hinterlassen die

Trucks einen guten optischen Eindruck, aufgrund der fehlenden 3Dfx-Unterstützung sollte aber mindestens ein P133 unter Ihrer Motorhaube schlummern. Ein paar mehr Strecken und Statistiken sowie ein ausgereifterer Liga-Modus, und Sie hätten einen Hit vor der Nase gehabt. Doch auch so macht Monster Trucks Laune, egal ob Sie allein oder mit Freunden im Netzwerk um die Wette hüpfen wollen.

Christian Bigge



KOMMENTAR

>>> Psygnosis zeigt, wie es geht! Monster Trucks ist ein herausforderndes Spektakel, das für längere Zeit an den Bildschirm fesselt. Im Gegensatz zu Hardcore 4x4 stimmt hier

das Gameplay. Besonders klasse: die Gamebalance bei der Gegnerintelligenz und der Schadensanfälligkeit der Autos, auch das Streckendesign ist durchweg gelungen. Warum aber mit Psygnosis ausgerechnet ein Softwarehaus, das als eines der ersten mit Formel 1 Maßstäbe setzte, auf den 3Dfx-Support verzichtet, ist mir unverständlich. 🕊



Die Fahrzeuge unterscheiden sich in den Kategorien Beschleunigung, Grip, Wendigkeit, Gewicht und Widerstandsfähigkeit.

Mindestens: Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95 Empfohlen: Pentium 200, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM Technik: VGA/SVGA, SB, CD-Audio Multiplayer: max. 9 Spieler Netzwerk Handbuch: deutsch Sprache: deutsch, englisch CD/HD: 589 MB/15 MB Preis: ca. DM 90,-Hersteller: Psygnosis Veröffentlichung: Anfang August Remagniel



>> Ein laues Solo, aber ein grandioses Mehrspieler-Erlebnis 🕊 🕦

F-16 Fighting Falcon • Simulation

GUTES TIMING

Schon mit den Helikoptersimulationen und Apache Longbow bewies Digital Integration ein Gespür für den richtigen Zeitpunkt. So, wie man damals kurz vor der Veröffentlichung ähnlicher Origin- und Janes-Spiele parat war, erreicht der F-16 Fighting Falcon weit vor der Microprose Klassiker-Neuauflage Falcon 4.0 die Händlerregale.

amit würde man F-16 Fighting Falcon allerdings unrecht tun, denn Digital Integration liefert hier eine in allen Belangen saubere Jet-Simulation ab. Das Einsatzgebiet erstreckt sich über drei Krisengebiete und bietet natürlich die bekannten Luftkampf- und Bodenangriffs-Missionen. Den voll texturierten Landschaften von Korea, Israel



Im Nachteinsatz über Zypern müssen im Auftrag der UN die eskalierten griechisch-türkischen Streitigkeiten beigelegt werden.

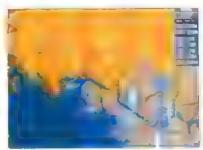
haltiges Waffenarsenal verlassen. und Zypern liegen dabei reale geo-Es beinhaltet neben den Standard logische Daten zu Grunde. Jedes Luft- und Boden-Raketen auch Inder drei Szenarien bietet zehn Einfrarot-Mavericks und lasergesteuzel- und 20 Kampagnen-Missioerte Bomben, wie sie im Golfkrieg nen, zusammen mit den 20 Trainingseinheiten warten bei Spielstart über 100 Auftrage auf ihre Erfüllung, Einen Missions-Editor gibt es außerdem. Die F-16 erlebt man aus einem authentischen virtuellen Cockpit, inklusive des komplexen HUD und MFD (Heads Up Display und Multi Function Display???). Neben einem einigermaßen verlässlichen, dem per

man sich gut

auf sein reich-







Übersichtlich, in deutscher Sprache sind die Missionbriefings.

technik und kommt ohne 3D-Beschleunigung oder MMX-Befehle aus. Trotzdem konnten damit neben einer ansehnlichen Landschaftsmodellierung auch die Flugzeugmechanik schön in Szene gesetzt werden. In den vielen Kameraperspektiven lassen sich beispielsweise, Ruderbewegungen, Landeklappen oder Fahrwerk den Joystickbewegungen entsprechend in Aktion bewundern. Digital Integrations weiterentwickelte 3D-Engine soll in F-16 bei minimaler Detailstufe die gleiche Performance bringen, wie sie Apache Longbow

DIE F-16

Der amerikanische Kampfbomber F-16 ist heute schon fast ein Klassiker der Luftfahrtgeschichte. Fakt ist, daß der "Falcon" zu den erfolgreichsten und größten Produktionen der Militärgeschichte gehört und inzwischen in einem Atemzug mit der P-51 Mustang und der F-4 Phantom genannt wird. Die F-16 ist bekannt für ihre hervorragenden Dogfight-Fähigkeiten, vielseitige Einsatzfähigkeit und niedrigen Kosten. Klein,

von geringem Gewicht und sehr manövrierfähig verkörpert sie modernste Aerodynamik und Computertechnologie. Bis heute hat die weltweite Flotte von über 3.000 Jets über fünf Millionen Flugstunden absolviert. Gleichermaßen geeignet für den Luftkampf und Bodenangriffe eröffnete die F-16 den USA und der NATO neue taktische Möglichkeiten. Insgesamt 250 US Air Force-Maschinen flogen zu Beginn der 90er Jahre über 13.500 Einsätze während des Golfkrieges. Die F-16 wurde mit den berühmt gewordenen Schwarz/Weiß-Bildern lasergelenkter Bombenangriffe zum Synonym für den "Computerkrieg".

PC ACTION 9/97

F-16 FIGHTING FALCON



Wenig spektakulär geben sich Landschaftsoberflächen, allerdings wird ein guter optischer Eindruck der wirklichen Flughöhe vermittelt.



Alles im Bild: Volle Bewaffnung und eingeschalteter Afterburner.

unter maximaler Detaillast brachte, bei mittleren Details immernin noch die hochste Stufe der Hind-Engine übertreffen. Unspektakulär, aber in jedem Falle dankenswert ist die deutsche Sprachausgabe in den Missionbriefings.

Christian Müller

VERGLEICH

echten Makel reiht sich DI's Falcon in die hochqualitative Rie-

ge der Jetsimulationen ein, Flugmodell, Missionsaufbau und Kampagnen-Design liegen nahezu gleichauf, lediglich die ressourcenfressende Grafik-Engine fällt etwas aus dem Rahmen, zumal die gesamte Optik weniger spektakulär wirkt. Für Gelegenheitsspieler fehlt eine motivierende Pilotenkarriere à la Top Gun oder Strike Commander.

10p Gun	.83%
F-22 Lightning 2	.82%
F-16 Fighting Falcon	.80%
Jetfighter 3	.80%
Advanced Tactical Fighters	.75%
A-10 Cuba	35%



KOMMENTAR

>>> Fighting Falcon ist der derzeit beste F-16-Simulator, den man kriegen kann. Fans des Jet-Klassikers dürfen sich damit die Wartezeit auf Microprose' Falcon 4.0 mehr als versüßen.

Die Missionen und Kampagnen sind ausgefeilt und umfangreich, der Missions-Editor läßt die Tüftler ans Werk und das Flugmodell gibt sich akkurat. Lediglich die enormen Anforderungen für die höchste Detailfülle der Grafik-Engine sind angesichts der unspektakulären Optik ein Wermutstropfen Für einen der vorderen Plätze in allen Wertungsbereichen reicht es aber allemal. Herausragend ist in jedem Falle die Möglichkeit, sich mit 15 anderen Maschinen in den Netzwerk-Luftkampf zu begeben. «

Mindestens: 486/66, 16 MB RAM, D	oubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RA	AM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA/SB	
Multiplayer: 16 SpNetzwerk, Mode	m, seriell
Handbuch: deutsch	Sprache: deutsch
CD/HD: 400 MB/82 MB	Preiss ca. DM 100,-
Hersteller: Digital Integration	Veröffentlichung: erhältlich
Grafik:	A Flugsimulation
80% 84% Finzelspiel	Spielanteile: Action Ratse. Strateq e Wirtsct aft

>>> Grundsolide, akkurat, hohe Hardwareanforderungen 《



Computer Verlag, LESERSERVICE

T PC Action mit CD-ROM 06/97	zu DM 7,90		
□ PC Action mit CD-ROM 07/97	zu DM 7,90		
T PC Action mit CD-ROM 08/97	zu DM 7,90		
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM	3,-
	GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

o lie ankreuzen) ☐ Gegen Vorkasse

Gewünschte Zahlungsweise

യ

rechnungsscheck oder bar

Bequem per Bankeinzug Konto.-Nr

BLZ

Telefon-Nr. (für Rückfragen)

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inlandi

Pete Sampras Tennis '97

GRAND SLAM

Doch kein so schlechtes Timing! Nachdem das Tennisspiel von Codemasters zunächst Monat um Monat verschoben wurde, wartete man jetzt zumindest den Wimbledonsieg des Namensgebers ab. Sportfans dürfte das egal sein, schließlich gab es schon eine halbe Ewigkeit kein vernünftiges Tennisspiel für den PC mehr.





Die 3D-Kamera leistet während des Spiels nicht immer gute Dienste, dafür ist die feste Standardkamera übersichtlich und perfekt spielbar.

großer Vorteil. Die Soundkulisse läßt tatsächlich Center Court-Stimmung aufkommen, die Grafik allerdings nur bedingt. Die 3D-Spieler setzen sich leicht ruckelig in Szene und sehen nur in höchster Auflösung akzeptabel aus, was einen schnellen Rechner erfordert. Für die 3D-Kamera spielt Master Pete offen-



Zunächst gibt's nur vier Spieler anzuwählen, später kommen 20 weitere hinzu.



Der Bonusplatz: Spielen Sie auf Beton in der South Bronx.

bar etwas zu schnell, sie kann dem Geschehen nicht immer ganz folgen, so daß die feste Standardansicht erste Wahl bleibt. Gerade mit mehreren Spielern sorgt Pete Sampras Tennis aber für viel gute Laune und kann allen Fans durchaus ans Herz gelegt werden.

Christian Bigge

Gemischte Gefühle

Sehr exakt gesteuert wird mit einem 4-Button-Gamepad, das Schlagrepertoire reicht vom normalen, "harten" Schlag über Lobs und Slices bis hin zu butterweichen Stops. Schon bald stellt sich ein gutes Spielgefühl ein, die Rasanz der Ballwechsel kann dreistufig geregelt werden, gerade für Anfänger ein

auch im Doppel antreten. Wenn Sie

nicht vier menschliche Kontrahen-

ten vor Ihrem PC zusammentrom-

meln können, übernimmt der Com-

outer die restlichen Spieler.



KOMMENTAR

>>> Gerade weil Codemasters eine lange Durststrecke beendet, hätte eine ATP-Lizenz mit allen Realspielern und Karrieremodus Wunder bewirken können. Die spielerische Qualität stimmt meist freudig,

Mankos gibt es aber doch: Die verschiedenen Bodenbeläge wirken sich nicht aus, Bälle werden teilweise angeschnitten, als wären sie ferngesteuert, Matches sind fast nur am Netz gewinnbar, und bei Bällen im Aus irrt der Computer-Schiri mitunter trotz Abdruck – aber das gibt es ja auch in der Realität. «



Hechteinlagen à la Boris Becker sollten Sie möglichst vermeiden, da die lange Aufstehzeit Sie meist den Punkt kostet.

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohien: Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

In third VGA/SVGA, SE

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC

Handbuch: deutsch Sprache: deutsch

CO/HD: 458 MB/27 MB Preis: Ca. DM 85,
Hersteller: Codemasters Veröffentlichung: August 197

Spielanteile Act on Spielanteile Act on Spielanteile

76% /

79%



Act on Raisel
Strategie
Wirtschaft

Momentan das beste Tennisspiel für Ihren PC

mind games





apocalypse

HICROPROSE

No Respect • Action

AUGE UM AUGE

Daß die Kombination "E3" nicht unbedingt etwas mit der Spielemesse in Atlanta zu tun haben muß, lehrt uns Oceans Action-Shooter No Respect. E3 bezeichnet hier einen planetarischen Minensektor, den Sie mit Ihrem Raumgleiter beschützen müssen. Doch Ihre Gegner sind tückisch!

n No Respect treten Sie in 20 griffsstrategien mit auf den Weg Levels auf vier verschiedenen Planeten zu einer Art Deathmatch an. Dazu haben Sie die Auswahl zwischen vier Raumgleitern, die sich in puncto Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit, Schußkraft, Schildleistung und Größe des Treibstofftanks voneinander unterscheiden. Gleiches gilt auch für Ihre Gegner, denen die Ocean-Programmierer differenzierte An-

gegeben haben. Während die einen zunächst ängstlich die Flucht ergreifen, um sich dann von hinten an Sie heranzuschleichen, bevorzugen andere die Frontalattacke mit massiver Waffenpower. Damit Ihnen nicht der Saft ausgeht, wurden in den Canyondurchzogenen Voxelarenen Upgrades und Sonderboni versteckt, aber auch Fatlen gilt es zu umgehen, und mit Hilfe genauer Flugmanöver über Schlusserbasen müssen Laser-Türen geöffnet werden.



KOMMENTAR

>> Nicht gerade ein Spielprinzip, was Ocean da auf-

tischt. Da wurde doch ordentlich ein bißchen id-Software nachgewürzt. Macht nix! Durch die beachtliche Gegnerintelligenz entwickelt No Respect aber nach einiger Spielzeit seinen Reiz. Leider sind dann die 20 Levels schon fast durchgespielt. Ein Kauf empfiehlt sich für Online-Junkies mit entsprechendem Equipment, so ein Deathmatch hat schließlich auch heutzutage kaum etwas von seiner Attraktivität eingebüßt. «

Multi-Blaster

Wer die respektable Grafikengine von Descent abgeschaut und mit in voller Pracht genießen will, sollte einen Rechenkumpan der schnelleren Sorte besitzen. In niedriger Grafikauflösung verpixeln die Objekte leider ziemlich stark. Lobenswert sind die Multiplayer-Optionen. Via Internet und Kali oder im lokalen Netzwerk können sich bis zu vier menschliche Harakiri-Piloten gegenseitig das



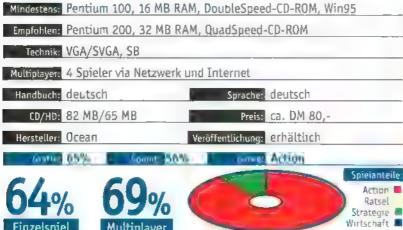
Links oben sehen Sie die Anzeige für Schild und Treibstoff, rechts oben den Status Ihres Gegners, links unten die Munitions-Infos.



Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie unter 20 Szenarios frei auswählen. Nicht schlecht zur Übung für die Kampagne allein.



Die Gebäude in den Levels bieten meist kostenlose Power Ups. Im Angebot: Munitions- und Treibstoffbasen sowie Schildstationen.



😘 🔪 Allein etwas eintönig, ab zwei Spielern unterhaltsam 🕊

Für Sie geht er bis ans Ende der Welt ...



Warlords 3 - Reign of Heroes

HELDENHAFT

Einer der Urväter rundenbasierter Strategiespiele kehrt zurück. Wenige werden die ersten beiden Teile dieser Serie kennen, denn lange vor Fantasy General oder Heroes of Might & Magic 1 wurden im Fantasy-Reich Etherien schon Kriege zwischen Gut und Böse ausgetragen. Ein Fossil oder klassische Strategie?

Seit den ersten Kriegen vor acht Jahren hat Schattenlord Bane anscheinend wenig dazugelernt. Wieder überzieht er die seiner Ansicht nach schwächlichen guten Rassen der Elfen, Zwerge und Menschen mit Krieg. Doch zum ersten Mal beanspruchen unter letzteren die agarischen Ritter die Vorherrschaft und Befehlsgewalt, um den üblen Horden zu begegnen. Mit Infanterie, Pegasi, Rittern und Kriegselefanten sollen die untoten



Schergen Lord Banes und seines Verbündeten Kriegsherrn Sartek besiegt und für alle Zeiten vernichtet werden.

Operation Schattenlord

Im Gegensatz zu den Vorgängern wird dem Spieler in Reign of Heroes eine Kampagne angeboten. Besonderes Augenmerk gilt in dieser Szenarienkette den Helden. Alle uberlebenden Recken dürfen nämlich samt ihrer erbeuteten magi-

schen Ausrüstung und Erfahrung auf das nächste Schlachtfeld ziehen. Darüber hinaus enthält die Kampagne eine richtige Fantasy-Geschichte, die umfassend Aufschluß über Hintergrund und Geschehnisse liefert. Einige Videosequenzen zweifelhafter Qualität (aufgrund der Leistung des Maskenbildners und Schauspielers) unterbrechen das Hardcore-Strategiespektakel an möglichen Wendepunkten. Das schicksalschwangere Palaver läßt sich zum Glück jederzeit abbrechen. So groß die Langzeitmotivation einer solchen Kampagne auch sein mag, weist sie sogar inhaltlich größere Schwächen auf. Passionierte Strategen sehen nämlich die ersten Szenarien nicht als leichten Einstieg, sondern als Trainingslager für ihre schnell anwachsende Heldenschar, die bis auf die Zähne mit allerlei magischen Artefakten bewaffnet wird. Dieser Elite haben die Computerspieler auch in spateren, schwierigeren Szenarien wenig entgegenzusetzen. Kurzum, Schwierigkeitsgrad und damit das Gleichgewicht geraten außer Kontrolle. Aus einer sonst fein abgestimmten Kampagne wird

ein gemütlicher Spaziergang oder eben eine übermenschliche Herausforderung, je nachdem, wie man mit seinen Hetden zuvor verfahren ist. Gerade aus diesem Grund wurde auf die Möglichkeit einer solchen Kampagne, mit Ausnahme von Fantasy General, vermutlich bisher auch bei vergleichbaren Spielen verzichtet.



VERGLEICH

Heroes of Might & Magic 2 besitzt zwar keine so hohe Auflösung

oder so ausgefeilte Spieloptionen wie Warlords 3, aber technisch ist es ihm um Längen voraus. In puncto Langzeitmotivation und Hintergrundmusik bleibt Fantasy General ungeschlagen, da hilft auch die eingefügte Kampagne in Reign of Heroes wenig. In den Punkten Spielbarkeit und strategische Möglichkeiten ist Warlords 3 einem Blood & Magic jedoch weit überlegen.



Optional wechselt die Zugreihenfolge jede Runde zufällig. Dadurch wird die strategische Planung enorm erschwert.

Wesen aller Dinge

Inhaltlich kann Warlords 3 aber durchaus überzeugen. Das gesamte Regelsystem wurde überarbeitet und bietet völlig neue Möglichkeiten und Strategien. Einzelne Kreaturen besitzen mehrere Lebenspunkte, die relativ unabhängig von der Kampfkraft der Truppe sind. Gegnerische Armeen lassen sich vergiften oder mit üblen Seuchen schwächen. Neben den Tempeln gibt es auch Ställe und Schmieden als besondere Stätten, die weitere Eigenschaften der jeweiligen Armeen verbessern. Im gleichen Zug wurde die Oberfläche, die Steuerung und das Optionsmenü verbessert. Ein Szenario wird genau nach eingestellten Regeln mit oder ohne Nebel des Kriegs sowie Zaubersprüchen der Helden gespielt. Während die technische Seite eher stiefmütterlich behandelt wurde, haben SSG und Red Orb Entertainment ganz deutlich und erfolgreich am Spielkonzept gefeilt.



Die Ritter rechts werden von einem Drachen und Archon angeführt, die für einen sicheren Sieg sorgen.



Eine Stadt läßt sich mit bis zu 32 Einheiten verteidigen, aber der Unterhalt der Armeen kostet Gold.



Die Produktion der Städte wird im alten System mit den Eigenschaften der Truppen dargestellt.



Dieser Held hat gerade seine Aufgabe ausgeführt. Eine Stadt des Gegners wurde niedergebrannt und kann nicht mehr aufgebaut werden.

Fluch Technik

Einzelspiel

Schon der erste Blick auf den dritten Teil der Warlords-Saga offenbart, daß auf grafische Gestaltung oder akustische Untermalung weniger Wert denn je gelegt wurde. Trotz Auflösungen von 1024x768 bleiben Details zu Gunsten der Übersichtlichkeit verborgen. Die einzelnen Truppen, Helden und Monster sind bescheiden animiert, damit kann SSG heute keinen Blumentopf mehr gewinnen. Um die zugehörigen Soundeffekte ist es kaum besser bestellt. Eintöniges Trampeln oder Flügelschlagen sowie die lieblosen Klänge des Schlachtenlärms sind dem Spielspaß schon



Seine Helden schickt man wieder auf zünftige Abenteuer. Aufträge bekommt man in den Städten.

fast eher hinderlich denn förderlich. Trotzdem besteht nach all den Jahren immer noch die Faszination des Spielsystems und seine, wenn auch nur leicht überarbeitete, inhaltliche Aufbereitung.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

>> Inhaltlich war ich mit sämtlichen Verbesserungen sehr zufrieden. Trotzdem wollte sich die alte Faszination, die schon beim ersten Teil vor acht Jahren entstand, nicht so recht ein-

stellen. Essentiell ist Warlords auch heute noch das gleiche Spiel, aber mittlerweile gibt es auch in diesem Untergenre einige vergleichbare Produkte, die den Spaß durch gute Grafik, Sounds und Musik geschickt um ein weiteres steigern. Fans der Serie, die sich nicht an der archaischen Technik stören, können trotzdem bedenkenlos zugreifen. «

Mindestens: Pent	ium 75, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD	-ROM, Win95
Empfahlen: Pent	ium 166, 32 MB RAM,	, QuadSpeed-C	D-ROM
Technik: SVG	A, SB, Audio		
Multiplayer: 2 Sp	. Modem, 8 Sp. Inter	net/Netzwerk	
Handbuch: deut	sch	Sprache: de	eutsch
CD/HD: 270	MB/40 MB	Preis: Ca	. DM 90,-
Hersteller: Red	Orb/SSG Ve	röffentlichung: Al	uqust 197
imi 56%	20mm 40%	finite 5	rategie
72 %	80%	3	Action Ratse Strategie

>> Ein würdiger Nachfolger, wenn auch technisch veraltet 🕊

Multiplayer

PC ACTION 9/97

COMPUTERAKUDAK 2 - 4

Holbeinstraße 24539 Neumünster Telefon 04321 / 22737 Telefax 04321 1 23312

ALFA TWIN-autom.Joystickumschalter

CDRO

und 2-Spieler Adapter dt.DM 36,95 MS INTELLIMOUSE dt.DM119,95 dt.DM119.95 MS MOUSE 2.0 Win dt.DM 82.00 SIDEWINDER Force Feedback Pro D M 289,00 658 | Hunter Killer kpl. dt.DM 74,95 9" The Last Resort dt.DM 69,95 Agent Armstrong dt.DM 69.95 Armored Fist 2.0 kpl.dt.DM 74,00 Auto Route Express Baphonets Fluch 2* s 5 kpl.dt.DM119,00 2° kpl.dt.DM 69,95 Blade Runner* kpl.dt.DM 84,00 Boggle* W95 dt.DM 38,00 C&C 2: Alarmstufe Rot dt.DM 79,95 C&C 2: Mission CD 1 kpi.dt.DM 22,00 C&C 2: Mission CD 2 kpi.dt.DM 26,00 Comanche 3.0 kpl. dt.DM 74,95 Conquest Earth: Manifest kpl.dt.DM 74,00 Daggerfall:Schriften der... dt.DM 69,95 Das schwarze Auge 3 kpl.dt.DM 34,00 D.sch.Auge Packt.1-3 m.Lösg.dt.DM 34,00 Jedi Knight dt.DM 79,00 kpl.dt.DM 69,95 dt.DM 69,95 Demonworld Dominion* W95 DUNGEON KEEPER kpl. dt. DM 74,00 Earth 2140 dt.DM 34,00 Earth 2140-Mission CD 1 dt.DM 19,95 Flottenmanöver kpl. dt. DM 59,00 Gold Games (Tapware) dt. DM 38,90 Independence Day kpl.dt.DM 74,95 Jack Orlando* dt.DM 38,00 Jagged Alliance 2-uncut-kpi.dt.DM 69,95 KKND kpl. dt. DM 59.95 Lands of Lore 2° kpl. dt. DM 74,00 Little Big Adventure 2° kpl.dt.DM 69,95 MDK Special Edition kpl.dt.DM 59,95 Microsoft Galf 3.0 kpl. dt.DM 64,00 Monopoly L.E. + Mouse Pad dt.DM 59,95 MS Flugsimulator W95/DO5 dt.DM 88,00 Perfect Weapon kpl.dt.DM 74.95 Puzz 3 D. kpl.dt.DM 54,00 Resident Evil kpl. dt.DM 74,95 Sabre Ace-Konflikt...

Wing Comdr. Kilrathi Saga kpl. dt. DM 59,00 Worldwide Soccer kpl. dt. DM 69,95 SEGA S ATURN

Sean Dundee World Cup Soccerd t. D.M. 49,00

Syndicate Ware

Tiger Shark* W95 Tom Clancy SSN

Virtua Fighter 2*

Terracide

kpl.dt.DM 69,95

kpl.dt.DM 79,00 kpl.dt.DM 74,00

dt.DM 69,95

dt.DM 49,95

dt.DM 74,00

Saturn komplett mit Demo dt.DM299,00 Saturn+Tomb Raider kpl.dt.DM349,95 Shining the Holy Ark dt.DM 89.00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo DM289,00 F1 '97° kpl.dt.DM 99,00 Resident Evil DC+Demo Teil 2 dV.DM 89,00 - Rally kpl. dt. DM 84.00 Wing Commander 4 kpl. dt. DM 89,00

NINTENDO kpl. dt.DM299,00 kpl. dt.DM109,00 Nintendo 44 Blast Corps Lylat Wars+Rumble Pak*dV.DM129,00 Super Mario Kart 64 dt.DM 89,00

VORTEILE IHRE TOP - PREISE Original deutsche Versionen

Versandkosten NN DM 5,95 Versandkostenfrel ab 3 lieferbaren Artikeln Versandkostenfreie Nachlieferung inklusive Gorontie, Schneil-service, Sicherheitsverpackung Kosteniase Gesamtpreislisten Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr Vorbestellungen für "Neuhelten werden bevorzugt ausgeliefert Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich Fax v. Anrufbeantworter möglich Wir führen auch alle SEGA, Nintendo und SONY Artikel Händleranfragen erwünscht

Parancer roun harfer er and rit mer to behalter

Pazifik Admiral • Strategie

PEARL HARBOR

Eine der erfolgreichsten Serien rundenbasierter Strategiespiele findet mit Pazifik Admiral ihren Abschluß. Panzer General, der erste Teil, stellte vor zwei Jahren unter Beweis, das auch konventionelle Spiele in diesem Genre durchaus ihre Daseinsberechtigung haben, vorausgesetzt, sie sind technisch zeitgemäß.

-m Gegensatz zu Panzer General enthält Pazifik Admiral gleich zwei Kampagnen. Auf Seite der USA beginnt der Krieg natürlich mit Pearl Harbor und geht bis zur Besetzung von Nippon. Für die Japaner hingegen fängt das Spiel mit dem Feldzug in China und Südostasien an. Ein Krieg gegen die Amerikaner ist natürlich unaus-

weichlich, kann aber durch erfolgreiches Versenken der amerikanischen Flotte in Pearl Harbor relativ leicht gewonnen werden. Ähnlich wie in Panzer General kann es den Japanern sogar gelingen, Teile der USA zu erobern. In diesem rein fiktiven Szenario trifft der Spieler sogar auf die ebenso fiktiv erfolgreichen deutschen Truppen.



KOMMENTAR

>> Pazifik Admiral orientiert sich mehr an Panzer General als an

dem zuletzt erschienenen Star General. Strategiefreaks werden die neuen Steuerungsmöglichkeiten zu schatzen wissen. Grafisch ist der letzte Teil der Five Star Series schon veraltet, was aber den Spielspaß - dank ausgezeichnetem Szenariodesign – kaum trüben kann. Besonders gelungen sind die Rock'n'Roll-Klänge auf Seiten der Amis. Das zugehörige japanische Pendant ist für europäische Ohren etwas gewöhnungsbedürftig, aber stimmungsvoll. Etliche authentische Videosequenzen runden das Spiel gekonnt ab. ((

Schwerpunkt Gameplay

Der von Panzer General gesetzte technische Standard hat in den letzten beiden Jahren natürlich Staub angesetzt. Bis auf kleinere Änderungen der grafischen Aufbereitung und Oberfläche präsentiert sich Pazifik Admiral im alten Gewand. Lediglich die Steuerung wurde spielerfreundlicher gestaltet. Die wahren Verbesserungen betreffen jedoch Inhalt und Spielregeln. Flagzeugträger sind nur eine von vielen historischen Einheiten, die in Pazifik Admiral auch zu den Core-Units zählen können. Des weiteren wurde die Künstliche Intelligenz weiter gesteigert.

Alexander Geltenpoth

W(



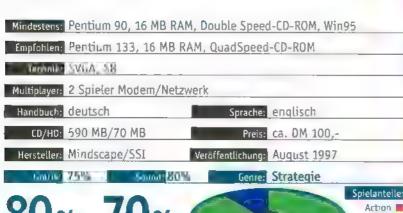
Bis zu fünf Staffeln Flugzeuge können auf diesem Flugzeugträger aufgetankt und mit neuer Munition versehen werden.



Die Landung in Japan ist die größte Herausforderung auf amerikanischer Seite. An der Küste reihen sich die befestigten Stellungen.



In der japanischen Kampagne läßt sich eine schöne Core-Armee aufstellen. Sämtliche Truppenteile dürfen nach Wunsch benannt werden.



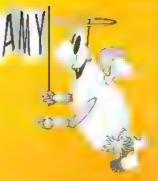


Für Strategiefreaks der krönende Abschluß



GAMES AND MORE GAM

Versandhandel für Software und Computerzubehör

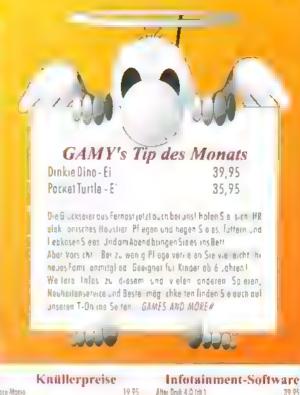


GAMES		GAMES
30 Utro Mangell	69 95	6 Nome
588: Humer Killer (Win95, gt)	79.95	Spici Games (TopWare, 40 Spiele)
lges at the Sail (dt.)	89 95	
(.tb, wodgens, 40.)	49.95	Harvest of Sauts
vilantis. The ipsi Tales	89.95	Halfrick Wins! (Win95, df.) *
aphomets Fluch (d).)	79.95	riove o N CE Day (dr.)
ozopka Sue (dl.)	79.95	Heart of Darkness "
ung!	49,95	HellCops
ug Tog	69,95	Heraes of Might & Magic 2 (dr.) "
undestiga Monoger '97 (dt)	79.95	Holiday Island (dl.)
undesliga Manager Hartnek	59,95	8ugo 4
&C Tibenginkanilikt (dl.)	79,95	Imperium Galactica
&C Tiburiumkonflikt (SVGA, dt)	89 95	interstate 76 (US-Version)
&C Alission Ausnohmezusiond (dt.)	29,95	Intersida 76 (dr.)
&C 2 Alarmstufe Rot (qr.)	89 95	Jack Nicklaus 4
\$C 2 Red Alert (US-Version)	64,95	Jagged Alliance 2 Dandly Carries (et)
&C 2 Mission Gegenongniff (dt.)	75,95	James Bolid 007
apiroham Plus	69.95	Kirk Off 197
armayeddan (dl.)	89 95	King's Quest Collection 1-6 (DA)
armageddon (u.S. version)	99 95	KKND (dr.)
wit Wor Genarmi Robert E. Lae (dt.)	49 95	Kuala Limpur Reise ins Chaos
lyllization 2 .di ,	59,95	land of late 7 (df.) "
Ivilization 2 Scenarios (dt.)	39,95	Leisure Sulf Larry 7 (dt.)
what	49,95	Lords of the Realin 2 (dt.)
arhanche 3 O (dl.)	79,95	Last Vikings 2
omonche 3 O (engl.)	79.95	Magic Die Zusonmenkonft (dt.)
all the block were of to trauping	44.95	Augus The Gotennij Jerg.,)
oliquest of the New World do caus (dl.)	49 95	Master of Otton 2 (dl.)
reclues (d1)	69,95	MDK (dr.,
low City of Angels	79,95	Mechwarrior 2 Limited Edition
Connected Enter Scholls 2 (et) *	69 95	Atora Racer (Wila95, dl.)
	84.42	Anatolity onto at the Phases , play
gu ruitht aug 61 ',	79,95	Quifores (DA)
Death Rally	59 95	Pandemonium
Demonworld (dr.) "	67,95	Pandara Alde (dl.)
Der Industriegigen) (dl.)	89,95	Phontosmagorid 2 (DA)
Destruction Darby 7	79,95	Paixe Quest Swat

	C&C 2: Mission Gegenongsiff (ct.)	75,95	James Bolid 007
	Capitotism Plus	69.95	Kirk Oil 197
	Carmayeddon (dl.)	89 95	King's Quev Collection 1-6 (DA)
	Carmageddon (u.S. version)	99 95	KNND (dr.)
	Civil War General Robert & Lee (dt)	49 95	Kuala Lumpur Reise ins Chaos
	Civilization 2 .di ,	59,95	land of late 7 (df.) *
	Civilization 2 Scenarios (dt.)	39,95	(eisure Sull Larry 7 (dt.)
	CivNet	49,95	Lords of the Realm 2 (dt.)
	Carhanche 3 () (d)]	79,95	Last Vikings 2
	Comanche 3 O (engl.)	79.95	Magic Die Zusammenkunft (dt.)
	Editional of the New Weeld (d)	44.95	Alogic The Gotenny Joseph)
	Colinguest or the New World do suce (dl.)	49.95	Master of Orion 2 (df.)
ı	Creatures (d1)	69,95	MDK (dr ,
ı	Crow: City of Angels	79,95	Mechwarrior 2 Limited Edition
	Constitution Services 2 (et) *	69.95	More Ricer (Wie95, dl.)
		84.42	Anamatry Tomo at the Pharas July
	हित कांग्रीत कार्य पूर्व , *	79,95	Outrows (OA)
	Death Rally	59 95	Pandemonium Pandemonium
	Cemonworld (dr.) "	67,95	Pondoro Alde (dl.)
	Der Indushlegigent (dt.)	89,95	Phontosmogona 2 (DA)
ľ	Bestruction Darby 7	79,95	Paixe Quest Swat
l	Dipho (QA)	79.95	Povoleer 2 The Darkening (df.)
i	Die Fugger 2 (dt.)	49,95	Pro Pinball Time Shock
	Die großen Schlinchten ster Geschichte (dr.)	99,95	Puzzte Bobbie
	Det Svidler 2 (dt)	79,95	Rally Racing '97 (dt)
	Die Stadlas 2 Mission Disk (dt.)	29,95	Rebell Assault 2 (dl.)
	Die Sradiar 2 Die überswidtlar (dt.)	24,95	Redneck Rampage
	Die Siedler 2 Collection (df.)	119,95	Risika (Win95)
	Die Strift der vieroripien Klindige	79 95	Robit Rish (Win95)
	Discount 2 (dl.)	89,95	Schleichtofel
	Dominion (d.) *	69.95	Sean Dundees World Out Football
	Pak share men an	8.	to y ji, "No are
	Dungetin Keeper (dr.)	79,95	5 M Tower
	Earth 2140	49 95	Simon the Sorrerer 1 + 2 P Edition
	Essintico 2 (dl.) *	69,95	Siom in Jam
	Elisobeth I. (dl.)	79,95	SSN Tom Cloney
	twidence	89,95	Stor freit Borg
	Extrom Assuult (dr.)	69,95	Sint Treit Beep Sprice Rine (DA)
	Fallout *	79,95	Sto Trak, Generotions (dr.)
	FIFA Socces 197 (et)	79,95	Terroride (Win95)
	FIFA Soccer Manager (dt.)	69,95	The Nist Express
	Flohenmonover	79,95	The Simpsons (engl.)
	Floyd (df.) 1	79.95	Cheme Hospital (dt.)
	Flugsimulator & O (MS, dt.)	99.95	Tie Figliter (dl.)
	Flugwindlator 6.0 Zusatz-Disks ab	29.95	Trash (I
ď	Formo 1 (di.)	B9 95	JEFA Champions League 96/97
	Formula Cart	99,95	Vermeer (dl.)
	Farmule One Good Past 2 (dl.)	89,95	WorCaft 2 Exclusive Edition (d).)
	Fun Compilation Spielesomolung	79.95	Wed The Sery Empire (dr.)
	Roby Roting 97 PGA Golf, Stor Trek		Winzer deluxe
	Funsah Shotegie Spielesammiung	59 95	X-Wing vs. Tie Fighter (Win95 DA)
	Ascendancy, rogged Alliance, Korser deluxe		Zork Special Edition
	The second second second second second		approx. at the second

GAMES		Knüllerpreise	2
G Nome	89 95	7th Guesi	19 95
Gold Games (TopWore, 40 Spiele)	49,95	Acos on the Deep oft)	39,95
	49,95	Albian	29.95
Horvest of Socia	89 95	Alone in the Berk Shadow of the Careet	29.95
Hattick Wins! (Win95, dt.) *	69 95	American Diegin	37,75
riove d N C.E. Day (dl.)	69.95	Amerika 1861 1865 (WL d))	29,95
Heart of Darkness *	99,95	Archibuid Applebrooks Apenteper	19.95
HellCaps	59.95	Are you roody & Alart (C&C 2 Zosatz)	79,95
Heraes of Might & Magic 2 (dt.) "	79,95	Assendancy .dl 1	29 95
Holiday Island (dl.)	89,95	Bad Majo (dr.)	29,95
8uga 4	79,95	Burrie Arena Toshinden	39,95
Imperium Galactica	79.95	Bottle tyle 2 you. Elbe des lings light t	29,95
interstate 76 (US-Version)	69 95	Softle Isle 3 (dr.)	39 95
Intervida 76 (dr.)	69.95	Battle Team inc. DaigDesk 1 2 (dt.)	19.95
Jack Nichlaus 4	99.95	Skulorge (dt.)	29,95
Jaggert Alliance 2 Deadly Comes (et)	74,95	Bubbio Bobble	39 95
James Bolid 007	79 95	Bundesliga Monager Professional	19.95
Kirk Off 97	79.95	Chewy Esc von F5	29.95
King's Quest Collection 1-6 (DA)	69.95	Chillyahan (dt.)	29 95
KKND (dr.)	69,95	Colomization (dl.)	79 95
Kugig Langur Raisa ins Chaos	74,95	Colony Wars (d))	9,95
land of late 7 (df) "	89,95	Community inch Mission (dl.)	39,95
Leisure Suit Larry 7 (dr.)	79,95	Control of the Contro	29.95
Lords of the Regum 2 (dt.)	79,95	Dec Part Jone (df.)	39,95
Last Vilanas 2	79,95	Day Reedor (Dissau Line, dt.)	19 95
Magic Die Zusammenkunft (dt.)	69,95	Descent (dr.)	29,95
Augus The Gotenny (MA)	89 95	Dia Siedlar (Chissic dt.)	29 95
Master of Orion 2 (dl.)	89 95	DSA Schirtzgiskinnigg di 1	29,95
MDK (dr.	69.95	DSA 7 Sterneuschweif (dl.)	29 95
Mechwartor 2 Landed Edition	69,95	DSA 3 Schotten alter Rivin (dl.)	39.95
Mora Rocer (Wia95, dl 1	79.95	Dune 7	39 9
Anumary Tomo arting Physics Jolo	74,75	Mungenti Mitsiai & Mit.)	49,95
Outlaws (DA)	79,95	EurhSiegn (ds.)	19.95
⁹ andemonium	89 95	EarthSiege 2 (dl.)	39 95
Pondoro Alde (dl.)	89,95	Eurihworn um - 2 komplett (dt.)	39.95
Phontosmopora 2 (DA)	79.95	Eishackey Manager	19,95
Palike Quest Swot	89.95	Ente 7 Francier (3,5 Diskette, dt.)	9.95
Privaleer 2. The Darkening (d))	89,95	Elite 3 of Europhters (QA) alp	
Pro Pinball Time Shock	79,99	Fontasy General (df.)	29 95
Puzzte Bobbin	59.95	Fields or Glory (df.)	29.95
Rolly Rocing '97 (dt)	74,95	F FA Socces 190 (IP)	29.95
Rebell Assault 2 (dl.)	49.95	FireFigure (Win/95)	39 95
Portnock Pomyana	70.05	Floring Colon and	20.05

74,95	Buttira Boddia		39 95
79 95	Bundesligs Monoger Professional		19,95
79 95	Chewy Esc von F5		29.95
69 95	Challyman (dt.,		29.95
69,95	Colonization (dl.)		79 95
74,95	Colony Wars (dt.)		9,95
89,95	Commission and Mission (dl.)		39,95
79,95	Total Inches		29,95
79.95	Dec Part Jone (d1)		39,95
79,95	Der Reedor (Classic Line, dt.)		19 95
69,95	Descent (dr.)		29,95
89 95			29 95
89 95	Dia Siedlar (Chissic dt.)		
69 95	DSA Schirtzalskinniga "dr.)		29,95
49.95	DSA 7 Sternerschworf (dl.)		29 95
79.95	DSA 3 Schotten alter Rivin (df.)		39.95
	Dune 7		39 9
74,75	MANAGER WIDSON & (QL.)		29,45
79,95	Emit Siedu (q)		19 95
89 95	EarthSiege 2 (dl.)		39 95
89,95	Eurhworm ran - 2 komplett (dt.)		39,95
79 95	Eistrackey Monager		19,95
89,95	Ente 7 Francier (3,5 Disketta, dt.)		9.95
69,95	Elle 3 - st Errounters (QA)	qb	19 95
79,99	Fontasy General (df.)		29 95
59 95	Fields or Glory (df.)		29.95
74,95	F FA Socces 196 (IH)		29 95
49 95	Firefright (Williams)		39 95
79 95	Flight Colonated		39 95
79,95	Frankensrein (dr.)		29 95
59,95	Githuri Knighi 1		19.75
69,95	Gane Wers		39 95
79 95	Gables 3		29.95
	The stand of the standing		29.10
54,95	Hommus 1R 2 (Jower Cose)		9 95
69,95	Kings Quest / (d))		29 95
69,95	Lands to Lore		29.95
64,95	Legena of Kyramillo 3 (dA)		24.95
59,95	Legands (DA)		29 95
49,95	Lemminge 1 3 komplett		29 95
89 95	Lost Eden		19 95
09,95	MogF (d1)		79.95
89,95	Machinerton 2 (df.)		29,95
59,95	Machiwarian 2 Erwellmung		75,95
79,95	harmaldy (d1)		39,95
49,95	Harth & South		9,95
69,95	Old/Imer (df.)		19,95
69,95	Perfert Med (odd ons for C&C 2 dt.)		29,95
59,95	Perfect Grand Prox (F1 GP2 Erweiterung)		29,95
09,95	Printest Gold (dt.)		29,95
74,95	Priffall Mayon Adventure		29,95
49,95	Przza Connection (dt.)		24,95
79,95	Prince of Persia Collection		29,95
107.05	Ø →		18.60



Kniillarnroisa	
Knüllerpreise	
Race Manio	19 95
Rainaad Tycoon delays (DA)	29.95
Каупил	29 95
Rebelt Assoult	39 95
Sam & Max (dt)	29,95
Shivers (df.)	19,95
Sitent Hunter Patrol (dt.)	39,95
Silem Thursder (dl.)	39 95
SIAL Town (dt.)	29.95
SIM U/B	29 95
Simon the Solcerer I (dt.)	19,95
Simon the Soccessi 7 .dl 1	29.95
Stor Trek TNG A Final Conty (rft.)	39.45
Summer - Willier Chillenge	19,95
Super Street Fighter 2 Turbo (DA)	29,95
Committee 1	30.05
The Less Dynasty	34,95
Thursderhawk 2	19.95
Transport Tycopri user World Editor	29.95
US New Fighter (dt.)	29.95
Virtuni Poat	79.95
Voligas	39 95
WarGraft Orcs & Humans (dt.)	29.95
WarCrah 2 Expansion Set	29,95
Wartenmer (dl.)	29.95
WinShot (ill)	39 95
WipoOut & Nevostovin kemplett	29.95
X-Wine find their Justizalisks, d) t	39.95
7 The Bitney Brothers (mct. Data Disk)	39,95
F one demand to be a faith party party	11,73
Kindersoftwar	18
ADI Lernsoftworg	
B. a. Dr. a. a.	20.00

Kinderso	ftwar	5
rnsqihwqiq	10	69,95
Madedesigner		59,95
i 10		19,95
Northa Biostor (dr.)		69.95

Barbie Malital

Infotsinment-Soft	ward
After Dork 4.0 (dr.)	39.9
G-Data Power Atles	39.9
Said 3 (TopYlare, 40 Anwenderprogramme)	499
Kol's Power GDO (dr.)	999
ALS Encorna 197	189 9
Joysticks	
Alpho Twin Joyslickweiche	39 9
Gravis GamePod	39 9
Thrustmaster X-Fighters	99,9
Thrustmaster Grand Pilir I. (Lonarad)	179,9
Thrustmoster Formula 12 Lenkrad	269 9
Thrustmaster F 22 FLES Pra Toystick	799 9
Multimedia-Hardy	LOPE
Coursprecies 60W bis 243W nation int — ob Matica Mysique 6 M8 Grafikkoria	279.9
SoundBiaster 16 Pn?	149 9
SoundBioster 32 PhP	229.9
THE PROPERTY OF LAL	667,7
Lösungsbücher/Lite	
Komplettiosungen zu fost ollen Games	Helethe
Hiprieina (Veine Auswahl	

ames neferbar (8(2 14,60 14.80 Die Stedler 2 Die Siedler 2 Mission CD 14,80 14,80 14,80 Schlaichlahr WorCraft Z

Hinweis in eigener Sache: Wester Spiele und "äsungsbucher auf Antroge ethalflich Riesen Auswahl auch an Sony-Playstation— in 64—5ega Salush Super NES and Game Boy Smelen

Telefonische Beste ornal ne

109 95

(03328)395211

Mo Fr 9 00 - 19 00 Uhr & So 9 00 16 00

GAMES AND MORE Versandhandel für Software und Computerzubehör Korf & Korf OHG Nece Straße 3 --- 14513 Teltow Fax: (0 33 28) 47 29 25

Neuhertenservice, Bestellungen, Infos auch unter I-Online: GAMES AND MORE#

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen. Alle Preis in DM incl. 15%, Bucher 7% Mehrwersteuer Preisänderungen und intümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB Versandkosten Nachnahme 9,90 DM plus 3,00 DM NN Gebuhr der Post, Kreditkarten(AmExp. v SA, Diners Club) 9 90 DM, vorkasse 6 90 DM, Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20 00 DM

Ab 250,00 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!

Swing • Geschicklichkeit

GLASPERLENSPIEL

"Schon wieder ein Tetris-Klon", rufen Voreilige vielleicht bei einem flüchtigen Blick auf Swing aus und wissen nicht, was sie sich mit diesem Programm von Software 2000 entgehen lassen: Endlich wieder einmal ein Geschicklichkeitsspiel, das mit zahlreichen netten Überraschungen aufwartet und zudem in einer opulenten technischen Aufmachung daherkommt!



Im Splitscreen-Modus können zwei Spieler an einem PC gegeneinander antreten.



Die zahlreichen Bonussteine werden in der Online-Hilfe veranschaulicht.



Der Spieler hat die Auswahl aus 9 farbenfrohen Kugelsets.

icher, wer sich die Grundregeln von Swing durchliest, fühlt sich zunächst unweigerlich an Tetris erinnert: Es gilt, jeweils drei gleichfarbige Kugeln waagerecht in einer Reihe anzuordnen, damit sie sich auflösen. Je länger man es vermeiden kann, den oberen Rand des Spielfeldes mit seinen Kugeln zu erreichen, desto mehr Punkte darf man am Ende der Partie abstauben. Doch Swing bietet noch weit mehr als das altbekannte Grüppchenbilden - so haben Sie stets die Möglichkeit, aus acht Kugeln diejenige zu wählen, die Ihnen günstigsten erscheint. Gleichzeitig wird damit die Farbe der Kugel festgelegt, die beim nächsten Zug zum Einsatz kommt. Auf diese Weise erhält Swing einen strategischen Touch, mit dem Sie den Spielverlauf sehr subtil beeinflussen können. Allerdings müssen Sie in Ihre Uberlegungen auch einbeziehen, daß die einzelnen Kugeln unterschiedlich schwer sind und somit das Verhalten der Wippen am unteren Rand des Spielfeldes beeinflussen. Eine ganze Latte an Bonussteinen, die in unregelmäßigen Abständen im Spiel auftauchen, sorgt zudem oft für unerwarteten Punktesegen, gelegentlich aber auch für gehöriges Kopfzerbrechen. Die Steine haben nämlich die lästige Angewohnheit, an den ungünstigsten Positionen aufzutauchen, so daß man gezwungen ist, mit etwas Überlegung das beste aus der verzwickten Situation zu ma-

Gelungene Präsentation

Anders als bei anderen Genre-Vertretern hat man sich bei Swing auch in Sachen "Drumherum" nicht lumpen lassen: Ein bis ins letzte durchdachtes Interface sorgt dafür, daß man



Die wechselnden Gewichtsverhältnisse auf den Wippen am unteren Spielfeldrand sorgen immer wieder für Überraschungen.

sich in dem Spiel bereits nach ein paar Minuten heimisch fühlt, und die prachtvolle SVGA-Grafik mit ihren dezenten Spezialeffekten braucht sich vor der Konkurrenz keinesfalls zu verstecken. Außergewöhnlich für diese Art von Spiel ist auch der fast einstündige CD-Audio-Soundtrack mit seinen 11 sehr

ansprechenden Titeln. Der Clou des Ganzen sind jedoch die Multiplayer-Optionen von Swing: Zwei Spieler können sich bereits an einem PC per Tastatur bzw. Gamepad miteinander duellieren, und im IPX-Netzwerk sind sogar Matches mit bis zu acht Teilnehmern möglich.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

>> Jetzt aber nur noch ein Versuch... Swing gehört zu den Programmen, die es mit relativ simplen Mitteln schaffen, den Spieler stundenlang vor den Monitor zu bannen. Schon

alleine macht Swing sehr viel Spaß, aber im Mehrspieler-Modus entfaltet das Game erst ganz sein ungeheures Suchtpotential. Erfreulich auch, daß man sich in Sachen Optik und Sound bei Swing so richtig Mühe gegeben hat – beim sonst eher stiefmutterlich behandelten Denkspiel-Genre keineswegs eine Selbstverständlichkeit. <<

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS 6,2 Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95 Traint- SYGA, Audia Multiplayer: 2 Spieler an einem PC, 8 Spieler im IPX-Netzwerk Handbuch: deutsch CD/HD: 125 MB/34 MB Hersteller: Software 2000 Veröffentlichung: September '97 me Keschiekustikelt Spielanteile: Rate
Statepe
Wils att Unzelapsel Kugelei mit enormem Suchtfaktor



Versand

Liegnitzer Str. 13 82194 Gröbenzell

Bestelltelefon 08142/59640

Bestellfax 08142/54654

Bestellannahme: Mo. - Do. 900 - 1800 Uhr Freitag 900 - 1700Uhr Samstag 900 - 1300 Uhr

E-Mail: wial@compuserve.com

Internet: www.wial.de

WIAL SHOP NEU ISENBURG

Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 1000 - 1900, Sa. 1000 - 1400

WIAL SHOP AUGSBURG Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. Fr. 900 4300 44330 4800, Sa. 900 1200

WIAL SHOP DARMSTADT Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 1000 - 1900, Sa. 1000 - 1600

CD-ROM GAMES

CD-ROW GAINE	9		
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49 90	JACK NIC
688I Hunter Killer / WIN 95 ADIDAS POWER SOCCER	KD DA	75.90 69 90	JAGGED /
ADMIRAL SEA BATTLES ADVANCED PACTICAL FIGHTER GOLD	DΑ	85 90	JEOI KW
ADVENTURES OF LOMAX	KD	79 90 69 90	JOHN MAI KAI'S PHO
AGE OF SAIL	KD	79.96	KKND KR
AGENT ARMSTRONG* AH-84D LONGBOW GOLD (Origin	KD	69,90 85 90	KOALA LI
A.R WARRIOR 2	KD	79 90	CEISURE
AMBER JOURNEYS BEYOND Incl Labung	KD	79,90 45.90	Larry 1-8 I
ANSTOSS Z*	KD	75.90	LINKS KU
ARK OF TIME ARMORED FIST 2.0*	KD KD	59 90 79.90	LITTLE BIL
ASTER X & OBEL-X Suche n. d. schw Gold	KD	4 u 90	LORDS OF
ATLANTIS ATOMIC BOMBERMAN	KO DA	79,90 69,90	LUCAS AF
AWARD WINNERS 3 KOCH MEDIA	KD	45 90	Incl. andy 3
BANZA, BUGS BAPHOMETS FLUCH INCL LÖSUNGSBUCH	KD KD	59 90 79.90	Zak Mec k M.A.X
BATTLE RACE . BETRAYAL AT ANTARA	DA	65 90	MAGIC D
DE RATAL AL ANJAHA	DA	79 90 89.90	MAGIC - T MASTER C
BRITISH OPEN CH GOLF	E	79.90	MDK
BUNDE SL GA MANAGER 97 BUST A MOVE 2 ARCADE GAME	KD	84 90 59 90	MECHWAR MEGA PAC
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON CAPITALISM PLUS	E	75,90	inc- 3D JAI
CARMAGEODON	KD KD	49.90	A Magic C
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE			MEGA SIX
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39.00	Comenshe MEPHISTO
COMANCHE 3.0 (NovaLogic) COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95 COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO	KD	79.90	MEPHISTO
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AND	KD CD	89 90 34 9G	M.J.A. MIS MONOPOL
COMMAND & CONGCER ALARMSTUFE KOT	BUNI	DLE	MONOPOL MONSTER
CAC2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LE UND LOSUNGSBUCH	KD-	CD 119.00	MOTO RAI
COMMAND & CONQUER Atomst Rot Mission COMMAND & CONQUER Atomstufe Rot Level	KD	29 90	NBA LIVE I
CUNUJEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	19 90 7 9.90	NBA HANG NBA JAM E
CREATURES GEN POOL DATA CD D-INFO 97	KD	29 90	NEED FOR
DARK REIGN+	KD DA	35,90 75 90	NHL HOC
DEATHTRAP DUNGEON®	KD	89,90	OUTLAWS
DER INOUSTRIEGIGANT	KD	75,90	PANDEMO
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN ADED)* DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	49.90	PERFECT
DIABLO INCL LÖSUNGSBUCH DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	DA	75.00 80.00	PERRY RH
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST?	KD KD	19 90	PHANTASK
DOG	KD	74 80 59 90	PINBALL 9
DOMINION* DRAGON DICE (AD&D)	KĐ DA	75.90	PGD - PLA
DSF GOLF (08/97)	KD	69 90 54.90	POVER C
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE ingl. Schickarlishinge. Sternauschwolf & Schicken	KD	75,90	PRO PINBA
und Lösungsbuch Tel) 1-3			QUEST FO
DUNGEON KEEPER EARTH 2140	KD	79,98 39 90	RACING PA
EARTH 2140 MISBION PACK 1	KD	24.90	REBEL MO
ECSTATICA 2 EVIDENCE	KO DA	79 90 69 90	RED BAR
₹ XHUMED	DA	75.00	RESIDENT
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION EXTREME VELOCITY COMPLATION	KD KD	99.90	RETURN TO
INCL EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.P. 16 FIGHTING FALCON	US		SEAN DUN
F/A-18 HORNET 3.0	DA KD	69 90	SENTIENT SHADOW V
F 22 LIGHTN NG II (NOVALOGIC, F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	KD	79 90	SHADOWS
FALLEN HAVEN	KD	19,98 89 90	SHERLOCK SIEDLER
FALLOUT / DOS. WIN95	DA	69 9D	SIEDLER :
FIFA 97 FIFA SOCCER MANAGER	KD	79 90 75,90	S EDLER 2 SIFOLER 2
FIRO & KLAWD	DA	65,90	SIEDLER 2
FLYING CORPS FLOTTENMANÖVER WIN 85	KD	69 90 69 90	SIM COPTE SIM CITY 2
FLOYD*	1612		SIM PARK
FORMEL 1 (Psygnosis) FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	KD	75.90	
PORMULA KARTS	KD	75.90 79.90	SLAM N'JAI
PURMULA CINE GRAND ODLY 5	KD KD DA:	75.90 79.90 69.90 69.90	SLAMNIJAI SONIC & KI S PO.R / V
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD KD DA: DA KD	75.90 79.90 169.90 69.90 79.90	SLAM NUAR SONIC & KI S POLR 1 W SPEE OSTE
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD DA: DA KD KD	75.90 79.90 69.90 69.90 79.90	SLAM NUAL SONIC & KI S PO.R / VI SPEE OSTE STAR COM STAR FLE
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD DA: DA KD KD	75.90 79.90 69.90 69.90 79.90	SLAM N'JAI SONIC & KI S POIR / VI SPEEDSTE STAR COM STAR FLE STAR GLAD
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD DA: DA KD KD	75.90 79.90 69.90 69.90 79.90	SLAM N'JAI SONIC & KI S PO.R. / W SPEE DSTE STAR COM STAR FLE STAR GLAD STARS
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BU INCL F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "FORMULA TZ" LENKRAD (Thrustmaster) MIT "FORMULA TZ" LENKRAD (Thrustmaster)	KD KD CA KD NOL CO KD	75.90 79.90 69.90 79.90 19.90 29.90 ES.	SLAM NIJAI SONIC & KI S PO.R. / W SPELOSTE STAR COM STAR FLE STAR GLAD STARS TREM STAR TREM
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUINCL FIGP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster) FITZ 4 (CHESSBASE, FUNSOFT STRATE GIE EDITION	KD DA: DA KD KD	75.90 79.90 69.90 69.90 79.90	SLAM N JAI SONIC & KU S POLE OSTE STAR COM STAR FLE STAR GLAD STARS STAR TREM STAR TREM STAR TREM STAR WAR X-WING U
FORMULA ONE GRAND PRIX 100LNIT FORMULA ONE GRAND PRIX 2 EVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPPE BU INCL F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster) FITZ 4 (CHESSBASE) FUNSOFT STRATE GIE EDITION INDIRAISER ASCENDARCY, JAGGED Alliance)	KD KD OA KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD	75.90 79.90 69.90 79.90 19.90 29.90 55.259.90 45.90 69.90	SLAM NJAR SONIC & KI S POLR / W SPEE OSTE STAR COM STAR FLE STAR TREM STAR TREM STAR TREM STAR WAR X-WING U STAR WAR!
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLNIT FORMULA ONE GRAND PRIX 2 EYEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BU INCL F1692 & LEVEL CD & FAHRERTHAINING MIT "FORMULA TZ" LENKRAD (Thrustmaster) FRITZ 4 (CHESSBASE) FUNSOFT STRATE GIE EDITION INDIKBIERT ASCENDARCY LARGED Alliance) G-NOME GIGA PACK VOL 1 (KOCH MEDIA)	KD KD OA KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD	75.90 79.90 69.90 79.90 19.80 29.90 28.90 25.90 45.90 45.90 69.90	SLAM NUAL SONIC & KI S POLR 'V SPEEDSTP STAR COM STAR FLE STAR GLAE STAR TREK STAR TREK STAR WAR STAR WAR STAR WAR STEE, PAN SUPER BUI
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOL NT FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BU NOL FIGP2 BEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "GRAND PRIX" LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster) FITT 4 (CHESSBASE), FUNSOFT STRATE GIE EDITION INDI Kaiser Ascendancy, Jagged Alliance) G-NOME GIGA PACK VOL 1 (KOCH MEDIA) GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD KD OA KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD	75.90 79.90 69.90 69.90 79.90 18.80 25.80 25.80 25.90 45.90 65.90 65.90 79.90	SLAM NUAL SONIC & KU SPELOSTE STAR COM STAR FLE STAR GAAL STARN STAR TREM STAR WAR X-AWING U SUPER BUI SUPER BUI SUPER PUI
FORMULA ONE GRAND PRIX 100LNT FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BU FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BU INCL F1GP2 & LEVE, CD & FAIREETTRAINING MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster) FITT 4 (CHESBASE), FUNSOFT STRATE GJE EDITION INDI REISEY ASSENDANCY, LAGGED Alliance) G-NOME GGO PACK VOL 1 (KOCH MEDIA) GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION HARYEST OF SOULS Stadt d. verl Spelen HATTRICK WINS*	KD KD CD CKD CCC KD CCCC KCCC KCCCC KCCC KCC KCCC KCCC KCCC KCC KCCC KCCC KCCC KCC KCC KCCC KCCC KCCC	75.90 79.90 69.90 79.90 19.80 28.90 28.90 28.90 29.90 45.90 45.90 69.90 79.90 79.90 75.90	SLAM NIJAT SONIC & K SPEC D'STE STAR COM STAR FLA STAR GLAL STAR TREK STAR TREK STAR WARE X-WING U STEE, PAN SUPER BUI TU JUDER BUI TU JUDER BUI TU JUDER PU TU JUDEN VIRTUELL
FORMULA ONE GRAND PRIX I CYLL CD FORMULA ONE GRAND PRIX Z SUPER BU INCL F1692 & LEVE. CD & FAHRERTRAINING MIT "FORMULA TZ" LENKRAD (Thrustmaster) MIT "FORMULA TZ" LENKRAD (Thrustmaster) FRITZ 4 (CHESSBASE, FRITZ 4 (CHESSBASE, FRITZ 4 (CHESSBASE, GRANDERT AScendarcy agged Alliance) CNOME GIGA PACK VOL 1 (KOCH MEDIA) GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION HARVEST DE SOULS Stadt d. verl Seelen HATTRICK WINS*	KD CAD CAD CAD CAD CAD CAD CAD CAD CAD CA	75.90 769.90 69.90 69.90 78.90 18.90 28.90 29.90 46.90 66.90 79.90 79.90 79.90 79.90 78.80 79.90 78.80 78.80 78.90 78.90 78.90 78.90 78.90 78.90 78.90	SLAM NIJAK SONIC & K SPOLR / W SPELOSTE STAR FLE STAR GLE STAR STAR STAR TREM STAR TREM STAR WAR STAR WAR STEE, PAN SUPER BUL TO JOBN VIRTUELL TERRAC DE
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 EVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 EVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUT INCL. F1692 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "ORAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster) MIT "FORMULA TZ" LENKRAD (Thrustmaster) FRITZ 4 (CHESSBASE, FUNSOFT STRATE GIE EDITION INTERPRETATION OF STRATE GIE EDITION INTERPRETATION OF STRATE GIE EDITION OF STRATE	KEDA BARDAAL KONOKEDE KKEDE KKEDE KKEDE	75.90 75.90 69.90 69.90 78.90 18.80 20.90 58. 259.90 45.90 65.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90	SLAM NIJAT SONIC & K SPEED STE STAR COM STAR FLE STAR GLAL STAR STAR STAR TREM STAR TREM STAR WAR X-WING U STAR WAR STEEL, PAN SUPER BUJ TZ J.DGM VIRTUELL TERRAC DE TEST DRIV THE LASTE
FORMULA ONE GRAND PRIX 12 EVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 EVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BU INCL F1692 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster) FITT 4 (CHESSBASE) FUNSOFT STRATE GIE EDITION INDIRAISET ASCENDANCY, AGGED Alliance) G-NOME GIGA PACK VOL 1 (KOCH MEDIA) GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION HARVEST DE SOULS Stadt d. vert Spelan HATTRICK WINS* HAVE A N.I.C E. DAY HELICOPS* HERDES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	KEDA OAKEDAOL ONCEREDO KEDDE E	75.90 79.90 69.90 69.90 79.90 18.80 28.90 28.90 29.90 49.90 79.90 79.90 75.90 49.90 75.90 75.90 75.90	SLAM NIJAK SONIC & K SPELOSTE SPELOSTE STAR COM STAR FLEE STAR TREK STAR TREK STAR TREK STAR WAR STEE, PAN SUPER BUI SUPER PLI TZ JUDGM VIRTUELL TERTAL DE TEST DRIV THE LASTE THE MAR
FORMULA ONE GRAND PRIX 12 EVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 EVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUINCL F1025 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster) FRITZ 4 (ChESSBASE, FIVASOFT STRATE GIE EDITION INDIVIDUAL ASSENDED	KEDA BARDAAL KONOKEDE KKEDE KKEDE KKEDE	75.90 69.90 69.90 19.80 19.80 26.90 58. 259.90 45.90 69.90 79.90 75.90 65.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90	SLAM NIJAK SONIC & KI SPELO STE STAR COM STAR FLE STAR GLAL STAR STAR TREM STAR TREM STAR TREM STAR WAR XWING U SLOPER PLU TZ J. DEM VIRTUELL TERRAC DESTORMENT THE LAST E IHEME HO! TIGER SHA
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLNIT FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BU INCL FIGP & LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster) MIT "FORMULA TZ" LENKRAD (Thrustmaster) FINITZ 4 (Chessbase, FINSOFT STRATE GIE EDITION MINI KRIBER ASCENDARDY LARGED Alliance) C-NOME GIGA PACK VOL 1 (KOCH MEDIA) GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION HARVEATION WINST HAVE A NIC E DAY HELICOPS* HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 HEROES DE MIGHT & MAGIC 2 H	KKOACADAOLO CERCEDA CE	75.90 79.90 69.90 79.90 18.80 29.30 58.90 299.90 45.90 69.90 79.90 79.90 69.90 79.90 69.90 69.90 69.90	SLAM NIJAK SONIC & K SPELO STE STAR COM STAR FLE STAR GLAL STARS STAR TREM STAR TREM STAR TREM STAR WARL STAR WARL STAR WARL STEE, PAN SUPER BUI TO JUDGN VIRTUELL TERRAC TERRAC TERRAC TIMEME HOL TIMEME HOL TIM
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLNIT FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BU INCL FIGP & LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster) MIT "FORMULA TZ" LENKRAD (Thrustmaster) FINITZ 4 (Chessbase, FUNSOFT STRATE GIE EDITION INGI KRIBER ASCENDANCY, JREGED Alliance) C-NOME GIGA PACK VOL 1 (KOCH MEDIA) GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION HARVEST OF SOULS Stadt d. vert Seelan HATTRICK WINS? HAVE A NIL CE DAY HELICOPS! HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 HEROES DE MIGHT	KKOACKADAO KKEEDAO KKE	75.90 79.90 69.90 69.90 19.80 26.90 26.90 25.90 25.90 25.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90	SLAM NIJAK SONIC & K SPEEDSTP STAR COM STAR C E STAR GLAL STAR TREM STAR TREM STAR TREM STAR WARK STEEL PAN SUPER BUI SUPER PUL TERRAC DE TERRAC DE TERRAC DE THEME HOU TIGER SHA TIME WARK TITANIC*
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 EVEL CD FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BU INCL F1692 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING MIT "FORMULA TELENKRAD (Thrustmaster) MIT "FORMULA TELENKRAD (Thrustmaster) FRITZ 4 (CHESSBASE, FUNSOFT STRATE GIE EDITION IN KRIBERT ASCENDARDY LAGGED Alliance) GLOAP PACK VOL 1 (KOCH MEDIA) GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION HARVEST DE SOULDES Stadt d. verl Spelan HATTRICK WINS* HAVE A NIL CE DAY HELICOPS* HERDES OF MIGHT & MAGIC 2 HERDES OF SCHLACHTEN COMPILATION HELICOPS* HOLIDAY SLAND HOLIDAY SLAND HOLIDAY SLAND HOLIDAY SLAND HOLIDAY SLAND HOLIDAY SLAND SZENARIO CD HOLIDAY SLAND	KKOAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA	75.90 79.90 69.90 69.90 18.80 28.90 29.90 69.90 85.90 69.90 79.90 79.90 79.90 79.90 79.90 69.90 69.90 69.90 69.90	SLAM NIJAK SONIC & K SPELO STE STAR COM STAR FLE STAR GLAL STARS STAR TREM STAR TREM STAR TREM STAR WARL STAR WARL STAR WARL STEE, PAN SUPER BUI TO JUDGN VIRTUELL TERRAC TERRAC TERRAC TIMEME HOL TIMEME HOL TIM

CD-ROM GAMES

OD-ITOM GARIL	3	
JACK MICKLALS GOLF 4.0 · WIN 95 JAGGED ALLIANCE 2 OEADLY GAMES JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME) JEDI KNIGHT (updatefähig) JOHN MADDEN 97 KAI'S PHOTO BOAP KKND KRUSH KILL & DESTROY KOALA LUMPUR LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung* LEISJARE SUIT LARRY SUPER COLLECTI	KO K	79,80 69 90 69 90 89 90 89 90 89 90 59 90 89,90
Larry 1-6 DA, Larry 7 KB, Lösungsbuch Teel 1: INKS LS LINKS KORS KOLLEKTIONEN 1-3 Jeweile LITTLE BIG ADVENTURE LORDS OF THE REALM 2 LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK LOST VIKINGS 2 LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES INC. JUNE 10 JUNE	DA KD KD KD KD KD KD KD	99,80 89 90 59.90 79 90 79 90 29 95 66 90 64 90
Zak Mic Kricken. Loom. Desklop Advantules, S MASIC DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse) MASIC: THE GATHERING WIN 95 (ACC_AIM) MASITER OF ORION 2 MDK MECHWARRIGR 2 MERCENAR ES MEGA PACK ?	800000 800000	45 90 69 90 65 90 69 90 79.86
inc. 3D Jilka Pinball 2 Earth Worm Jim, Caeser 2 Ro Gene Ward JS Nevy Fighter Creature Shock, Heroet	a and Bills	ah ghi
A Magic Cyberatom, A-10 Cuba MEGA 5.X PACK Tarra Nova, Farlissy General, Comanda 0D. Chaos Cyveford, Magic Carp. 2 / MEPHISTO GENIB 3.6 / Win 95 MEPHISTO SCHAOLLERRER 2 M.I.A. MISSING IN ACTION* MONOPOLY MONSTER TRUCKS MOTO RACER / WIN 95 MYS!	AGIUB DA KD DA KD DA KD DA KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD KD	50ccer 39.90 39.90 69.90 59.90 75,90 75,90 66.90
NBA HANGTIME NBA JAM EXTREME WIN 95 NEED FOR SPEED 2 / WIN 95 NEEDS WIZZARDAY NHL HOCKEY 98 WIN 96 OUTLAWS (updatofishig) OUTPOST 20 (08/97)* PANDEMONIUM PERFECT WEAPON / WIN 95	DA KO KO DA KO DA KO	79.90 89.90 79.90 88.90 79.90 69.90 69.90 75.90
PERRY RHODAN Abenisuer Universion Archiv PHANTASMAGORIA 2 PHANTASMAGORIA 2 PINBALL 97 PIRATEN NSEL* POD - PLANET OF DEATH POLICE GUEST COLLECTION POWER CHESS WIN 95 PRO PINBALL - TIME SHOCK PLZZLE BOBILE PUZZLE BOBILE	KD K	38 90 49 90 79 90 59 90 79 90 89 90 45 80 69 90 49 90
PUZZLE BORBLE QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4 RACING PACK F1 GP1 & FATAL RACING REBEL. ASSAULT Z REBEL MOON RISING RED BARON 2+ REDN-ECK RAMPAGE RESIDENT EVIL PC CD-ROM RETURN TO KRONDOR! RE SKO WIN 95	DAD KOAD KO	45 90 39 90 49 90 75,90 75,90 60.00 76.90 79 90 69 90
SEAN DUNDER WORLD CUP SOCCER SHADOW WARRIOR SHADOWS OF THE EMPIRE SHERLOCK HOLMES 2 ROSE TATTOO SIEDLER SPECIAL BUILDOLF	E KO KD	69 90 69 90 69 90 79 90 79 90
SIEDLER 1-2 SIEDLER 2 M SSIDN LÖSUNG SEDLER 2 NCL LÖSUNGSSUCH SEDLER 2 DIE ÜBERSIEDLER SIM CLER 2 DIE ÜBERSIEDLER SIM CLITY 2000 NETZWERKVERSION SIM FARK WIN 95 MAC SLAM NJAM SOMIC & KNUCKLES COLLECTION	KO BO	119,90 59,90 34,90 24,90 75,90 89,90 59,90 54,90
S POR / WIN 95 DOS SPEEDSTER STAR COMMAND STAR FLEET ACADEMY STAR STAR GLADIATOR* STAR S STARS STAR S STAR TREK, BORG STAR TREK GENERAT ONS	DA KD KD DA KD DA KD	79 90 69 90 69,90 89,90 85 90 59 90 79 90
STAR WARS COLLECTION REBEL ASSAULT. X-WING UND STAR WARS SCREPNSAVER STAR WARS TRILOGY! NEOTANMENT) STEE. PANTHERS? MODERN BATTLES SUPER BUBSY! WIN 95 SUPER PUZZLE F GF TER Z TURBO TZ JUDGMENT DAY SOUND! VIDEO* VIRTUELLES HAUSTIER TERRAC DE! TERRAC DE! TERRAC DE! TERRAC DE! TERRAC DE! TERRAC DE! TELSSTEMPRESS	KD KD DA DA E DA DA DA KD	59.90 89.90 39.90 49.90 39.90 29.90 69.90 79.90 75.90
THEME HOSP TAL TIGER SHARK / WIN 95* TIME WARRIOR TITANIC* IOMB RAIDER INCL LÖSUNGSBUCH TOM CLANCY SSN TRASE 'T UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97 ULTIMA ORMLINE / WIN 95 INTERNET	KD DA KD KD KD DA KD	75,90 69,90 54,90 69,90 69,90 54,90 69,90 79,90
UNREAL (08/97)*	DA	79,90

VERMEER (HANDELSSIMULATION) VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95*	KD DA	59 90 69.90
VMX RAC NG	DA	79.80
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59.90
WARLORDS 3 REIGN OF HEROES*	DA	69,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44 90
WET - THE SEXY EMPIRE	OA	69,90
WIN SCHAFKOPF	*D	39 90
WIN SKAT	KD	39 90
WING COMMANDER 4 INCL LÖSUNGSBUCH	KD	69 80
WIPEOUT 2097	DA	75.90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	ΚĐ	49 90
WORLDWIDE SOCCER (06/97)	KD	69.90
X-CAR EXPERIMENTAL RACING X-COM APOCALYPSE	DA	89 90
X-COM APOCALYPSE X-WING VS TIE FIGHTER	DA	75.90
	DA	79 90
YODA STORIES (LUCAS ARTS) ZORK LEGACY COLLECTION	KD	39 90
ZORN LEGACT COLLECTION	KD	79 90
CD DOM DDCIOUS	TO	-

ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79 90
CD-ROM PREISH	ITS	
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	€ KD	19 90 24 90
AFTERLIFE (update/shig) ALB ON AL LOWE PACK (SIERRA)	KD KD	39 90 39 90 49 90
ALONE IN THE DARK TR., OGIF 1 3 AND ENT EMPIRES BISE & OUI C	Arry B KD KD	39 90 34 90
ASCENDANCY BATTLE COLUBER 2000 AD	KD	35 90 29 90
BATTLE DROM! BATTLE SLE 3 INCL LÖSUNGSBUCH HERMUDA SYNDOM! BERMUDA SYNDOM!	XD XD	19 90 49 90 29 90
BETRAYAL AT KRONDOR BIING! SPECIAL EDITION	DA KD	24 90 24 90 39.90
BIOFORGE (EA CIRRRICS) BLE FUSS 1 BCD00000012	KD KD	29 90 24 90 49 96
BUNDES, GA MANAGER PROFESSIONAL BURNING STEE, 4 CAESAR 1 (Signa Originals)	KD DA	24 % 20 %
COLON, ZATION	XD KD	29.90 34.90 29.90
COMMOCHE INC. MISSION 1 & 2 CONQUEROR AD 1088 CONQUEST OF THE NEW WORLD DELIXE	KD KD	34 90 35 90 35.90
CRUSADER NO REGRET CYBERIA 2 CYBERSTORM	KD KD	39 90 16888 29.90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU DER MEISTER (Swirm Originals) DESCENT 2	KD KD	24 90 24 90 29,90
DESCENT 2 DESTRUCTION DERBY DEFLIGGER 2 D SCWORLD	DA KD KJ	29 90 49 90 29 90
DOWN IN THE DUBLING	KD KD	39.00 11 90
DRAGONS LAIR DREAM WES (While Labet) DSA SCHATTEN UBER RIVA DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS EASTENDOM 184 - 18	KD KD	29 90 39 90
EARTHWORM JIM 1 & 2 EARTHSIEGE (Sierra Originals EARTHSIEGE 2 EGSTAT CA	KD KD	24 90 19 90 39 90
FANTASY GENERA	DA E KD	29 90 19 90 29 90
FAST ATTACK FULL III FIFA 98 (EA Classics, FLIGHT UNL MITED	DA KD	24 90 9,80 29 90
FLIGHT UNL MITED FORMULA ONE GRAND PR X 1 (PowerPlus FX FIGHTER	DA DA	16 90 29 90 24 90
GABRIEL KNIGHT GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG GENE MACHINE	KD KD	29 90 49.90 24 00
GENE WARS	KD KD	35 90 29 90 29 90
GOB., NS 1 & 2 (Stera Originals, GOB., NS 3 (Stera Originals GO.DEN GATE KILLER (Soffpice) GRAND PR X MANAGER 2 GUN PACK	KD KD	24 90 39 90
HANSE DELUXE HIND - LIEBER ROT ALB TOD	KD KD KD	39.90 34.90 29.90
HUGO 3 HYPERBLADE INCA COLLECTION 1-3	KD KD	39 90 29 90 39 90 29 90
INDYCAR RACING 2 WIN 95 MAC JAGGED ALLIANCE NOL LOSUNGSBUCH JAZZ JACKRABBIT	DA KD DA	29 90 29 90 29 90
KICK OFF 96 KINGDOM OF MAGIC KING'S QUEST COLLECTION 1-8	DA KD E	29 90 39 90 39 90
KING S QUEST 7 KYRAND A 2 HAND DE EATE (MINIS LABO)	KD DA	34 90 24 90 29 90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TELL 1-8 LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics) MAGIC CARPET PL. 9. C. ASSIC local Date CO. MAGIC CARPET PL. 9. C. ASSIC local Date CO.	DA KD KD	29.90 29.90 14.90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD MAD TV 2 MADE IN GERMANY COLLECTION MAG	KD KD	39.90 19.90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics) MECHWARRIOR 2 (Softprice MICRO MACH NES 2	KD KD	29.90 29.90 29.90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDLING	KD	29 90 34 90 29 90
NASCAR RACING 2 NBA JAM TOJRNAMENT EDITION NETWORK A4	KD	39 90 29 90
NHL 85 (EA CLASSICS)	KD	29.90

CD-ROM PREISHITS

NHL 97 NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH NORTH & SOUTH	KD E	39.80 29.90 19.90
PATRIZIE R PC GAMES CHEAT 2 PGA TOUR GOLF 98 (EA CLASSICS)	KD DA KD	34 90 29 90 24.90
PIRATES GOLD (Power Plus, PITFALL DAS MAYA ABENTEJER WIN 95 PLANER 2	KD KD	29 90 29 90
PLANER 2 M SSION CD PRIVATEER (EA CLASSICS PRO PINBALL - THE WER	KD DA	09 96 99 99 99 8
PUPPEN PERLEN UND PISTOLEN PYST	KD KD	29 90 24.90 19.90
RACING PACK F1 GP1 & FATAL RACING RAYMAN REBEL ASSAULT 1 MIT DT UNTERTITELN	DA DA	39,90 29,90 35,90
RED BARON SIERRA ORIGINALS- RETURN TO ZORK ROYAL FLUSH PINBALL	DA	24 90 20 90
RÚSSELSHFIM (Sierra Originals, SAGA OF ACES & MAUSMATTE	DA KD	9 90 29 96 9 96
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucesArts) SCHLEIGHFAHRT SECRETS OF THE LUXOR SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	KD KD	9 9D 39 90 44 90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97 SHADOWGASTER SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	DA DA KD	24 90 9 90 20 90
SHANNARA NCL LÖSUNGSBUCH SHATTERED STEEL SIM ANT CLASSIC	KD KD	19 90 49.90 24 90
SIM SLE CLASSIC SIM TOWER WIN 95 SIM TOWN	KD	29 90 39 90
SIMON THE SORCERER 2	KD KD	29 90 29 90 29 90
SPACE HULK SPACE HULK 2 - REV O. T BLOOD ANG - SPACE QUEST COLLECTION 1.5	DA E	9 90 29 90
SPEED RAGE STAR FIGHTER 3000 STAR GENERAL WIN 95	DA DA KD	29 30 29 90 29 90
STAR TREK PINAL JUITY STAR TREK DEEP SPACE NINE	KD E	29 90 29 90 39 90
STEEL PANT HERS † STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS, SYNDICATE WARS	KD DA KD	29 96 19 90
SYSTEM SHOCK CLASSIC TERRA NOVA STRIKE FORCE CENTAUR TEX	KD DA	29,90 9,90 35,90
THE DIG THEME PARK (EA Classica)	KD KD	24 90 29 00
TIME COMMANDO	DA KD	45 90 24 90 39.90
TIME GATE KNIGHTS CHASE TOSH NDEN TRACK ATTACK	KD KD	19 90 29 90 19 90
TRACK ATTACK TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR TURRICAN 2 FO ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD KD	29 90 29 90 29 90
JLTIMA 5 - PAGAN (EA CLASSICS) JRBAN RUNNER , OST IN TOWN US NAVY FIGHTER (EA CLASSICS)	KD KD	29 90 34 90
VOLLGAS WARCRAFT - ORCS & HJMANS	KD KD	29 90 29 90
WARHAMMER SHADOW O THORNED RAT WARWIND WEREWOLF (Navalogie)	KD KD	29 80 29.90 19 90
WING COMMANDER 2 WING COMMANDER 3 (EA Classics) WOODRUFF & THE SCHIN BBLE OF AZIMUTH	KD KD	9,90 35 90 24 90
WOLFPACK WORMS (Saftprice) X-COM TERROR FROM THE DEEP	KD KD	24 90 29,90 29 90
X WING COLLECTORS FORTION "Z" INCL. LOBUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	KID	35 90 35 90

PC Zubehor		
CH PRODUCTS F-16 F GHTER STICK	DA DA	29 90 79 90 199 90 299 90 169 90 165 90
	taran	499 90 49 90 49 90 49 90 139 96
MAXI GAMER 30 FX (40ns RAM) MAXI SOUND 32 WAVE FX PAP		44 90 398 90 229 90 399 90 79 90 79 90
SOUNDBLASTER 18 VALUE EDITION PNP	DA DA DA	299,90 169,90 319,90 54,90 249,90
THRUSTMASTER F 15 TQS WEAPON CONTROL THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	DA	239 90 2 3 90 219 90 159 90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS VERBATIM DATALIFF CO-ROHLING 10ER PACK		84 90

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenios anfordern

ABKURZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt mar, solange der Vorrat eicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.80 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgellefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN WIAL KATALOG 11/97 UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE

I NAME:

STRASSE:

PLZ/ORT:



Resident Evil • Action-Adventure

GRUSEL-SCHOCKER

Sie mögen Stephen King, hätten Jason gerne als Nachbarn und wollten Freddy Krüger schon immer mal zum Nachmittags-Tee einladen? Dann ist Capcoms Horror-Spektakel Resident Evil genau das Richtige für Sie. Gänsehaut, in den Adern gefrorenes Blut, aufgestellte Nackenhaare und Alpträume, alles inklusive.



Schockeffekte am laufenden band: Wie aus dem Nichts tauchen die halbverfaulten Zerberushunde in Jills Rücken auf.

m Juli 1998 läuft einiges schief. Auf einem abgelegenen Landsitz sind die mysteriösen Experimente einiger Regierungwissenschaftler außer Kontrolle geraten. Seitdem sorgen dort grausige Mordtaten für Schlagzeilen. Nachdem die erste



Neben den Videosequenzen kommt auch die 3D-beschleunigte Polygongrafik in einigen Cut-Scenes zum Einsatz.

Gruppe einer entsandten Eliteeinheit spurlos verschwand, soll ein zweites fünfköpfiges Team der S.T.A.R.S, Special Tactics and Rescue Squad, endgültig für Aufklärung sorgen. Doch schon bei ihrer Ankunft können sie sich verfolgt von blutrünstigen Bestien



Mit vier bis fünf Schüssen kann man den Zombie niederstrecken, aber erst wenn er seinen Kopf verliert, steht er nicht mehr auf.

nur mit knapper Not in das herrschaftliche Wohnhaus retten. Zumindest vier von Ihnen...

Hoher Schwierigkeitsgrad

Nach dem Elm Street-reifen Video-Intro tritt man bei dieser ersten Verschnaufpause als Spieler in Aktion und übernimmt die Rolle von Jill oder Chris. Synonym für den weiblichen oder männlichen Part ist die Festlegung des Schwierigkeitsgrades, der sich ohnehin auf hohem Niveau bewegt. Während die smarte Jill zuweilen mit der Unterstützung der Kollegen rechnen kann, über ein größeres Inventory verfügt und beliebig oft an den im Spiel verteilten Schreibmaschinen abspeichern kann, ist der Hüne Chris völlig auf sich allein gestellt und muß für die Speicherschreibmaschine auch noch Farbbänder fin-

DIE MONSTER

Gar fürchterliche Bewohner hausen in dem schaurigen Anwesen, in das die Überlebenden des Elite-Teams sich flüchteten. Hier nur eine kleine Auswahl des Kreaturen-Kabinetts:

Zombie

Diese untoten Gesellen werden ihnen am häufigsten begegnen, wobei es verschiedene Typen von Zombies gibt: Einige verbeißen sich in der Halsschlagader der Spielfigur, andere bespucken sie mit einer säureartigen Flüssigkeit. Vorsicht vor am Boden liegenden Untoten. Die können ganz schnell nach einem Bein grapschen und böse zubeißen. Erledigen kann man diese Monster nur, indem ihr Kopf vom Rumpf getrennt wird.

Zerberus

Dieser modernde Höllenhund ist viel stärker und vor allem schneller als ein Zombie. Besonders gefährlich, wenn sie im Rudel angreifen.

Spinnen

Groß, behaart und häßlich verbergen sich diese Spinnen in so manch dunkler Ecke des Horrorhauses. Wird so einem Biest der Garaus gemacht, springen ein Dutzend kleiner Babyspinnen aus dessen Körper.

Jäger

Verdammt gefährlich sind die Huntermonster, wenn sie 7 mit weiten Luftsprüngen auf einen zuhopsen. Steht man zu lange an einem Fleck, verliert die Spielfigur mit nur einem Prankenschlag ihren Kopf.

Biene

Sie kann einen nicht wirklich töten, aber für lange Zeit vergiften

Riesenschlange

Das riesige Monster schleicht sich lautlos heran, beißt kraftvoll und tödlich zu und verträgt zudem noch eine ganze

Menge.

Wenn man meint, von einem feststehenden Gegner könne keine Gefahr ausgehen, wird man sich nach dem ersten Lianenschlag eines Besseren belehren lassen.

Labor Monster

Das namenlose Geschöpf ist eines der gefährlichsten überhaupt. Es kann sich an den Zimmerdecken entlanghangeln und seine rasiermesserscharfen Klauen durch die Luft sausen lassen. Ohne ausreichend Feuerkraft geht die Konfrontation mit einem Labor Monster immer tödlich aus.

Tyrant

Resident Evils Endgegner ist fast nicht zu stoppen. Er bewegt sich blitzschnell greift mit einer Serie von Klauenschlägen an, um seinen Gegner mit einem Aufwärtshaken von oben bis unten aufzuschlitzen.





Um an die Übersichtskarte am Kopf der Statue zu kommen, muß man zuvar die kleine Treppe in Position schieben.

den. Dementsprechend nimmt die Residents Evils Story auch einen teils anderen Verlauf. Beide bewegen sich als schön animierte und detailliert texturierte Polygonkörper durch die über hundert gerenderten Räumlichkeiten des Wohnsitzes, dessen Keller, Garten und der anliegenden Gesinde-Bauten, Zum Einsatz kommt dahei das aus Alone in the Dark bekannte Kamerasystem, das feststehend den Bewegungen der Spielfigur folgt und dabei die verschiedensten Perspektiven hervorragend in die Dramaturgie des Geschehens einbindet. Gegen die stets an unangenehmen Stellen auftauchenden Exemplare der Monstergarde (siehe Die Monster) finden sich im Verlauf des Spiels zahlreiche Schußwaffen, die auch stets im Anschlag gehalten werden sollten. Per Tastatur oder Gamepad lassen sich gut gezielt die Kreaturen ins endqultige Jenseits schicken. Verschwendet werden darf dabei aber nichts, da Munition, Heilkräuter und sonstige Hilfsmittel nur in genau abge-



Richtig haushalten: Das Inventory ist nur beschränkt aufnahmefähig. Im Spiel verstreute Kisten aber nehmen zusätzliches Material auf. Wenigstens ist hier eine Übersichtskarte abrufbar.

stimmtem Umfang zur Verfügung stehen. Mit beiden Spielfiguren gibt es vier mögliche Arten, das Böse in Resident Evil zu besiegen. Auf dem Weg dorthin gibt es aber neben den Schockeffekten und dem wenig zimperlichen Umgang mit der Waffe auch einges an Puzzles zu lösen. So werden beispielsweise neue Zugänge geöff-

VERGLEICH

Aufgrund des Horror-Szenarios und der Konsolen-Wurzeln ist Cap-

coms Resident Evil unter besonderen Vorzeichen in den Wettbewerb einzuordnen. Zwar erreicht keines der einigermaßen vergleichbaren Spiele die dichte erzählerische Atmosphäre und spannende Dramaturgie, dennoch sind dem Action-Adventure trotz der 3D-beschleunigten Grafik sein Alter und seine Videospiel-Herkunft anzumerken. Für ein erstklassiges PC-Spiel bleiben zu viele Schwächen im Gameplay.

MDK	92%
Tomb Raider	87%
Ecstatica 2	
Resident Evil	74%

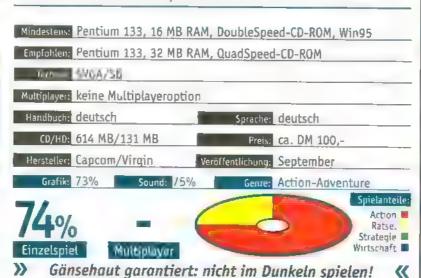
net oder hinterhältige Fallen entschärft. Alles in allem eine schwierige Herausforderung, wozu leider auch die nicht immer zur Verfügung stehende Speichermöglichkeit beiträgt.

Christian Müller

KOMMENTAR

>>> Puuhh! Ganz schön starker Tobak, den uns Capcom hier zumutet. Ob im Rahmen des eigentlichen Spiels oder den begleitenden Filmsequenzen, Resident Evil ist nichts für

zartbesaitete Gemüter. Was einem ein ums andere Mal die Nackenhaare hochstehen läßt, ist dabei gar nicht so sehr das reichlich verwendete Film- und Pixelblut. Die perfekte Schockeratmosphäre wird vielmehr durch den gemächlichen Spielablauf und die perfekt eingespielten Überraschungseffekte erreicht. Wenn man beispielsweise einen ruhigen Korridor entlangschleicht und plötzlich zwei Zerberus-Hunde unter Riesen-Radau durch die splitternden Fenster springen, gefriert nicht nur das Blut, sondern auch die eigentliche nötige Reaktionsfähigkeit der eigenen Finger auf der Tastatur. Für Splatter- und Gruselfans ist Resident Evil sicherlich ein Heidenspaß, allerdings vermiest die ein oder andere technische Unzulänglichkeit etwas den Gesamteindruck. Trotz der 3D-beschleunigten Modellierung aller Polygon-Charaktere bleiben die gerenderten Hintergründe grob pixelig, den verwöhnten PC-Spieler aber nerven in erster Linie lange Ladezeiten und vor allem die bescheidene Speicherfunktion. «





Machine Hunter

Im Jahr 2084 steht die Erde vor einer Katastrophe, Roboter-Armeen spielen verrückt und mutieren zu seelenlosen Killermaschinen.



Wenn der erste Roboter erledigt ist, geht es in dessen Blechkleid weiter voran.

Als Söldner begibt man sich auf den 16 Level langen Weg, um wieder für Ruhe zu sorgen. Auch wenn die Hintergrundstory austauschbar klingen mag, hat Machine Hunter einiges zu bieten. Neun verschiedene Roboterklassen warten auf ihre Eliminierung. Die Spielfigur kann dabei jeden Androiden mit den beiden Handfeuerwaffen schrottreif schießen und anschließend in dessen Blechkleid schlüpfen. Dieser erste Schritt des Waffenupgrade-Systems wird ergänzt durch Power-Ups, die sich aufsammeln lassen. Primär muß in den mehrgeschossigen Levels der Ausgang erreicht werden, der sich aber erst nach der Befreiung aller Geiseln öffnet. Technisch erinnert Machine Hunter an Ikarions Project Paradise ohne

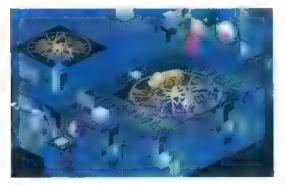
jedoch, dessen Spieltiefe, Abwechslungstreichtum und Grafikstandard zu erreichen. Für den Multiplayerbetrieb stehen mit der DirectX-Einbindung die zahlreichen und bequemen Funktionen von DirectPlay zur Verfügung. Schade nur, daß man es nicht geschafft hat, eine SVGA-Option zu bieten.

Christian Müller

	CHIISCIAN PIACLEI
Mindestens: Pentrum 60, 8 MB Ran	n, Double-Speed-CD-ROM, Win95
Emplohlan: Pentrum 120, 16 MB R	AM, Quad-Speed-CD-ROM
Complete Vision	
Multiplayer: 8 Sphetzwerk, Inter	net, Modem
Handbuck, deutsch	Sprache: deutsch
со/но: 160 МВ/30-150 МВ	Preist ca. DM 90,-
Hersteller: Eidos	Veröffentlichung: erhaltlich
Grafik: 55 Sound: 50%	Genre: Action Spielanteile:
62% 64%	Action Rätset Strategie Wirtschaft
	nspektakuläres Ballerspiel. «

Meat Puppet

Meat Puppets sind willenlose Marionetten, mit deren Hilfe ein Bösewicht sechs von Industriegiganten beherrschte Städte unterjochen will.



Beim Kampf mit den Industriebossen steigt Lotus' ohnehin schon hoher Munitionsverbrauch noch weiter an.

Auch die coole Lotus Abstraction gerät in dessen Fänge und macht sich wider Willen und bis an die Zähne bewaffnet auf die Jagd nach den sechs Wirtschaftsbossen. Insgeheim verfolgt sie ihren eigenen Plan, der mit den Intentionen Martinets nichts gemein hat. Meat Puppet ist ein 3D-Shooter in der Tradition von Origins Crusader-Reihe. Wie dort nehmen Sie das futuristisch-düstere Szenario aus der isometrischen Perspektive wahr und steuern Lotus Aktionen per Maus und Tastatur. Im wesentlichen geht es darum, (ziemlich dumme) Gegner zu eliminieren oder ihnen auszuweichen. Unterwegs sammeln Sie Power-Ups aller Art auf, betätigen Schalter, um diverse Mechanismen zu aktivieren, zerschießen Kisten...das übliche Repertoire. Während die detailreiche SVGA-Grafik und der harte Soundtrack zumindest am Anfang noch für Staunen sorgen, ist es mit Gameplay und Spieltiefe nicht allzuweit her: Lotus läßt sich gerade in hektischen Situationen nur schwer in den Griff bekommen, und echte Überraschungsmomente im Spielverlauf haben Seltenheitswert. Herbert Aichinger

Mindestens: Pentium 100, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM, Wi	in 95
Empfohlam Pentium 166, 32 MB RAM.	QuadSpeed-CD-ROM	
Technik: SVGA/SB		
Multiplayer: Keine Multiplayeropt.		
Handbuch: englisch	Sprathe: englisch	
15 周 5 4 5 4 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	(a), CN 80,-	
n Payrota Intention	t/hadach	
Grafik: 82% Sound: 78%	Genre: Action	Spielanteile:
55% =% Einzelspiel Multiplayer >> Crusader-Abkömm	ling ohne Tiefa	Action Ratsel Strategie Wirtschaft
SE CHANGE ADDITION	g unite riajg	

Hunter Killer

Ein selten simuliertes Vehikel ist das U-Boot. Gerade einmal zwei Spiele sind zu diesem Thema in den letzten beiden Jahren erschienen.



Ein seltener Anblick: In Periskoptiefe darf man sich an der 3D-Grafik erfreuen.

In der Natur der Führung eines Unterseeboots liegt es, daß es außer Schaltpulten, Computer-Terminals und Navigations-Tischen kaum etwas Aufsehenerregendes zu sehen gibt. Entsprechend unspektakulär ist auch der Spielverlauf der Trainings- und Einzel-Missionen sowie der ganzen Kampagne. Zwar versuchte man unter Einsatz eines 3D-modellierten Kommandostandes und Außenkameras etwas für's Auge zu tun, aber die Spielereien tragen zum Spielspaß nur wenig bei. Während eines Einsatzes klickt man sich durch die zwolf Kommandostationen, steuert, navigiert, horcht und gibt als Adrenalin-Höhepunkt einen Torpedoschuß ab. Sicherlich sind damit die Aufgaben eines KaLeu recht authentisch simuliert und Anhänger des Themas werden dank der zugrundeliegenden Daten der Janes Information Group derzeit kein akkurater recherchiertes Programm finden. Aber von Spielspaß im herkömmlichen Sinne kann nur schwer die Rede sein. Am ehesten werden sich noch Strategie-Fans für diese Art der Simulation begeistern können Christian Müller

Mindestans: Pentium 90, 16 M8 Ram, Double-Speed-CD-ROM, Win95
Empfohles: Pentium 120, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM
Technis: SVGA/SB, CD-Audio, Direct 3D
Multiplayer: 8-SpNetzwerk, Modern
Handbuch: deutsch Sprache: englisch
CD/HD: 2580 MB, 12-95 MB Press ca. DM 100,-
Hersteller: E ectromic Arts Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 70% Sound: 55% Genre: Simulation Spielanteile:
65% 69% Action Ratset Strategie
Einzelspiel Multiplayer Wirtschaft
>> Zuviele Standbilder: nur für Strategen. «



DV DV DV 36 95 29,95 19,95 32,95 36,95 24,95 26,95 27,95 39,96 34,95 29,95 29,95 29,95 29,95 Albion Ascendancy Battle Isle 3 Bleifuss Civilization Colonization Crusader - No Regret Der Patrizier Der Reeder **Destruction Derby** Discworld Ecstatica DV st Attaci FIFA Soccer 96 32.95 24,95 39,95 22,95 34,95 Flight Unlimited Gene Machine Gene Wars King's Quest 7 OV OV OV OV 22,96 19 95 **29 95 29 95** 19 95 Lands of Lora Lemmings 1-3 Little Big Adventure

.ost Eden

Magic Carpet 2 Mechwarrior 2 (Win 95) NHL Hockey '96 Normality DV 29,95 DV 29,95 DV 29,95 **DV 32,96**

Pirates¹ Gold
Pizza Connection
Pole Position
Pro Pinball - The Web
Psycho Pinball
Shanghai - Grode Moments
Sanghai - West of Secret DV DV DV DA DV DV Sensible World of Soccer Simon the Sorcerer 2 DV DV DV DV Star Trek Next G. "A Final Unity" Steel Panthers Summer & Winter Challeng SWIV 3D Syndicate Wars

Theme Park This means wari Time Commando DV 39,95 29,95 29,95 DV Transport Tycoon & World Editor UWma 8 Vollgas Wing Commander 3 Wizardry 7

DV 32 95 DV 36,95 DV 19 95 DV 29 95 DV 29 96 Worms X-COM

/4.95

44,95

39,95

59,95

39,95

39,95

32,95 29,95 22,95 19,95 29,95 29,95 29,95 32,95 32,95 39,95 29,95 29,95 Lösungsbücher su allen namhaften Spielen 14.95,-



mehr als 10 Jahre

Spaß an Spielen

מוניולות ווווות וניונים

79,95



77,95





Computersoftwa

Bro bis

dventure

77,95

20 Glant Games DA Dune Lands of Lore, Kyrandia 2, Master of Orion, F1 Grand Prix, Civilization, Survivol Subwar 2050, B17 Dogfight, Pool, Machiavelli, F117A, Sensible Golf, F15III u.v.a.

> Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium. Invest, Tiebreak, Logica., Rings & Return of Medusa, Stack Gold Liva Gold Games Collection DV

Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druiderprikkel,
Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Lersure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.

LucasArts Exklusiv Edition DV
Maniac Mansion1+2, Zak McKracken Loom, Monkey Island 1+2, Indy 3+4 Sam + Max

LucasArts Top Adventures DV Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2 Steilpass DV

Anstoss + World Cup Edition, Euro 96, ran Trainer Super Socces







Earth 2140 DV 37.95

69,95

688(I) Hunter/Killer (Win 95) DV 77,95

Agent Armstrong DV 77,95

AH-64D Longbow Gold DV 77,95

Anstoss 2 (Win 95) DV 74,95 Armored Fist 2 77,95 DV Atomic Somberman 64 95 DV Betraya in Antara 84 95 Bling! Special Edition 34 95 Bundesliga Manager '97 Capitalism Plus DV 67.96 Carmadeddon DV 69.95 Civilization 2 DV 54,95 Civilization 2 Scena ios & Zi sāti Club Manager 97/98 DV 39,95 Comanche 3 77,95 Command & Conquer 1 SVGA Command & Conquer 1 Mission DV 87 95 DV 27 95 ommand & Conquer 2 DV 87 95 Command & Conquer 2 Level-CD Der Gegenangriff DV

27.95 Conquest Earth DV 84,95 Creatures (Win 95) DV 69 95 C & C 2 Level Patches u v m Creatures Zusatz-CD D.O.G. DV 19,96 DV 64.95 Daggerfall Dark Reign (Win 95) * Das Schwarze Auge 3 84,95 36 95 Demonworld (Win 95) 69,95 Der Industriegigant (Win 95) Diablo (Win 95) DV 74,95 DA 79.95 Diablo Zusatz-CD DA 19,95 Die Fugger 2 Die Stadier 2 DV 52.95 Die Siedler 2 Mission CD OV 29,95 Die Siedler 2 - Übersledler DV 19.95 Dominion (Win 95) 79,95 Down in the Dumps DV Dungeon Keeper DV 37,95 77,**95** Dungeon Keeper EV

Earth 2140 Mission Pack 1	DV	24,95
Earthworm Jim 1+2	DV	39 95
Ecstatica 2	DV	79,95
Elisabeth I	DV	69 95
Extreme Assault	D۷	69 95
F-16 Fighting Faicon	DA	65,95
FIFA Soccer '97	DV	64,95
FIFA Soccer Manager	DV	69,96
Floyd (Win 95) *	DV	74,95
Forgotten Realms Archives	EA	86,95
(Sammlung alter SSI-Klassiker)		
Formel 1	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89 95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	OV	19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24 95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	OV	26,95
Formula Karts (Win 95)	DA	69.95
Gabriel Kriight 2 & Phantasm. 1	DV	89.95
Guts n Garters	DV	72,95
Hattrick! Wins (Win 95) *	DV	69 95
Heroes of Might & Magic 2	EA	84,95
Heroes of Might & Magic 2		
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CD	EV	66,95
Heroes at Might & Magic 2 Zusatz-CD Heroes of Might & Magic 2	EV	66,95 69,95
Heroes at Might & Magic 2 Zusatz-CD Heroes of Might & Magic 2 Holiday Island	EV DV	66,95 69,95 74,95
Herces of Might & Magic 2 Zusatz-CD Herces of Might & Magic 2 Holiday Island Holiday Island Zusatz-CD	EV DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CO Heroes of Might & Magic 2 Holiday fisland Holiday Island Zusatz-CO IF-22	DV DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95
Herces of Might & Magic 2 Zusatz-CO Herces of Might & Magic 2 Holiday Island Zusatz-CO IF-22 Imperium Galactica	DV DV DV DV DA	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95
Herces of Might & Magic 2 Zusatz-CO Herces of Might & Magic 2 Holiday Island Zusatz-CO IF-22 Imperium Galactica Independence Day (Win 95)	EV DV DV EV DA DA	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95
Herces of Might & Magic 2 Zusatz-CO Herces of Might & Magic 2 Holiday Island Zusatz-CO iF-22 Imperium Galactica Independence Day (Win 95) Interstate '76 (Win 95)	DV DV DA DA DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95 74,95
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CD Heroes of Might & Magic 2 Holiday Island Zusatz-CD IF-22 Imperium Galactica Independence Day (Win 95) Interstate '76 (Win 95) Jagged Afflance 2	DV DV DV DA DA DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95 74,95 74,95
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CO Heroes of Might & Magic 2 Holiday Island Holiday Island Zusatz-CO IF-22 Imperium Galactica Independence Day (Win 95) Interstate '76 (Win 95) Jagged Allfance 2 Jetfighter 3	EV DV DV DA DA DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 74,95 77,95
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CO Heroes of Might & Magic 2 Holiday Island Holiday Island Zusatz-CO IF-22 Imperium Galactica Independence Day (Win 95) Interstate '76 (Win 95) Jagged Alflance 2 Jetfighter 3 KKND - Krush, Kill and Destroy	EV DV DV DA DV DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95 74,95 77,95 64,95
Herces of Might & Magic 2 Zusatz-CO Herces of Might & Magic 2 Holiday Island Zusatz-CO F-22 Imperium Galactica Independence Day (Win 95) Interstate '76 (Win 95) Jagged Alflance 2 Jetfighter 3 KKND - Krush, Kill and Destroy Last Express	EV DV DV DV DA DV DV DV DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95 77,95 64,95 79,95
Herces of Might & Magic 2 Zusatz-CO Herces of Might & Magic 2 Holiday Island Zusatz-CO F-22 Imperium Galactica Independence Day (Win 95) Interstate '75 (Win 95) Jagged Alliance 2 KKND - Krush, Kill and Destroy Last Express Little Big Adventure 2	EV DV DV DV DV DV DV DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95 74,95 74,95 77,95 64,95 79,96
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CD Heroes of Might & Magic 2 Holiday Island Holiday Island Zusatz-CD IF-22 Imperium Galactica Independence Day (Win 95) Interstate '75 (Win 95) Jagged Alllance 2 Jetlighter 3 KKND - Krush, Kill and Destroy Last Express Little Big Adventure 2 Lords of the Realm 2	DV DV DV DV DV DV DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95 74,95 77,95 64,95 79,95 82,95
Heroes of Might & Magic 2	EV DV DV DV DV DV DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95 74,95 77,95 64,95 79,95 82,95 22,95
Heroes of Might & Magic 2	EV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95 74,95 77,95 64,95 79,96 82,95 22,95 66,95
Heroes of Might & Magic 2	EV DV DV DV DV DV DV DV	66,95 69,95 74,95 22,95 89,95 77,95 59,95 74,95 77,95 64,95 79,95 82,95 22,95

Master of Orion 2	OV	74.95
Megapak 7	DA	82,95
Moto Racer	DV	77,95
NBA Live 197	DV	64,95
Need for Speed 2	DV	77,95
Nemesis Wizardry	DV	74 95
NHL Hockey 97	DV	64 95
Outlaws	DA	77 96
Pandemonlumi	DA	74 95
PGA Total Pro (Win 95)	DV	69 95
Premier Manager 97	EV	54 95
Privaleer 2	DV	59,95
Pro Pinball - Timeshookd	DA	69,95
Rebel Assault 2	DV	46,95
Rednack Rampage Resident Evil *	DA	76,95
Schleichfahrt	DV	74,95
Sega Worldwide Soccer	DV	35,95 74,95
Sherlock Holmes 2	DV	77,95
Salent Hunter	DV	42 95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	29,95
Sim City 2000 Collection	DV	89 95
Sim Copter, Win 95)	DV	74 95
Sonic & Knuckles Collection (W95)	DV	54 95
Star Trek Generations	DV	79.95
Star Trek Starffeet Academy	DV	V.mö.
Steer Parritiers 2	DV	42 95
Super Bubsy (Win 95)	DA	37 95
TFX, EF2000 Z.satz-CD	DV	36,95
Theme Hospital	DA	77,95
TE Fighter Deluxe Edition	DV	46.95
Vermeer	DV	57,95
Wages of War	EV	54 95
Warcraft 2 Exklusiv-Edit on	DΛ	86,95
WET	DV	77,95
Wing Commander 4	Đ۷	59.95
Wing Commander Kilrathi Sagu	EV	84,95
(WC 1-3 in Deluxe-Fassana))		

X-COM 2 - Apocalypse DV 79,95

X Wing Edition DV 32,95 X Wing vs. TiE Fighter DA 74,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen wind Eure Bestellung: durchgeben, oder eine □Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns echieken:

Der Versand erfolgt dann per Machnahme 14 9,90 DM oder per Vorkess DM) Ab 180: M Bestell: wort liatern wir

grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113 46361 Bocholt

Blücherstr. 24 46397 Bocholt

© (02871) 183088, 180637, 8631 d. 185443

Dragon Dice • Strategie

WÜRFELSPIELE

Drachen Würfel? Nie gehört! Dabei handelt es sich um ein exotisches Würfelspiel von TSR, das angeblich in den USA eine große Fangemeinde vorweisen kann. Was liegt also näher, als zu diesem zusammengewürfelten Fantasy-Gesellschaftsspiel, ähnlich wie bei Magic: The Gathering, eine Konvertierung am PC zu entwickeln?



Zu den fünf Elementen gibt es jeweils fünf Zaubersprüche. Der mächtigste Zauber beschwört einen starken Drachen.



Der Fantasy-Bestandteil kommt in Dragon Dice ziemlich kurz, auch wenn sich überall rote, grüne und blaue Drachen tummeln.

nterplay hat sich alle wichtigen TSR-Lizenzen gesichert, Schon bei AD&D und somit in den Forgotten Realms wird mit allerlei außergewöhnlichen Würfelformen hantiert. In der neuesten Kreation "Dragon Dice" ist es gang und gäbe, daß die kleinen Zufallsgeneratoren unterschiedlichster Farbe und selbstverständlich nie mit eins bis sechs beziffert sind. Merkwürdige Symbole zieren die Seiten der Würfel. Daraus erwächst ein recht lustiges Spiel, das auf eine gewisse Art Magic: The Gathering ähnelt. Anstelle der Kartensets tragen die Spieler eben Beutel mit Würfeln bei sich. Konzentriert man sich beim Kartenspiel auf die sechs Magiearten, sind es bei Dragon Dice fünf verschiedene Elemente, aus denen vier unterschiedliche Rassen erwachsen. Korallelfen, Zwerge, Goblins und Lavaelfen bekriegen sich. Stärkstes



Jede Runde dürfen neue Einheiten in die Armee übernommen werden. Den Großteil des Spiels bewegt man sich in dieser Darstellung.

Kampfmittel und Namenspate im Spiel sind beschworene Drachen.

Alea iacta est

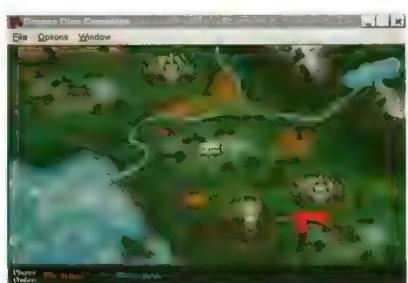
Die Würfel sind gefallen. In den USA werden schon Turniere nach dem komplexen Regelwerk ausgetragen. Hierzulande ist Dragon Dice größtenteils unbekannt. Kein Problem, denn das Computerspiel enthält natürlich auch eine Kampagne, die man alleine gegen den Computer spielt. Als Anführer einer der vier Rassen soll die Herrschaft übernommen werden. Dragon Dice entpuppt sich als knallhartes Strategiespiel nach ziemtich abstrakten Regeln. Außerdem darf der relativ schwerwiegende Glücksfaktor nicht vergessen werden. In einer Auflösung von 640x480 läßt man seine Truppen vorrücken und zaubern. Passend zum Geschehen wird das ganze von Soundeffekten untermalt.

Alexander Geltenpoth

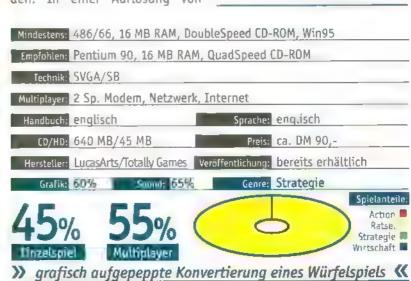
KOMMENTAR

>>> Fans von Dragon Dice in Deutschland müssen nicht mehr ver-

zweifelt nach Mitspielern suchen, denn die KI wird etliche spannende Gefechte garantieren. Wer also Dragon Dice gerne spielt, sollte sich das Computerspiel unbedingt zulegen. Außerdem ermöglicht das Programm Spiele über das Internet, wo man etliche Mitspieler finden dürfte. Allen anderen rate ich vom Kauf ab. Das Spiel ist eine Wissenschaft für sich und extrem abstrakt. ((



Die Hauptkarte und das Spielbrett von Dragon Dice. Die meisten Gefechte werden auf dem mittleren Feld ausgetragen.



D.O.G.

Reinmarschieren, per elektronischem Handabdruck bezahlen und dann via HighTech direkt in die virtuellen Actionwelten beamen lassen.



Als Standbild ein guter Eindruck, doch die ruckelige Voxel-Engine in der Bewegung macht ein exaktes Steuern fast unmöglich.

So soll die Spielhalle der Zukunft aussehen, Vor diesem Hintergrund inszeniert Greenwood mit D.O.G. ein Baller- und Rennspiel für Steuerungskünstler. In der Rolle des virtuellen Alter ego bestehen die 49 Missionsziele meist darin, alle Gegner, zuweilen auch unter Zeitdruck, auszuschalten. In erster Linie geschieht dies im Cockpit drei verschiedener Fahrzeuge, die, inkl. Upgrades, mit bis zu 15 verschiedenen Waffen ausgestattet werden können. Wird das Vehikel zu Klump geschossen, geht es zu Fuß weiter, bis man den fahrbaren Untersatz eines Gegners akquirieren kann. Via Power-Up können Mensch und Maschine aufgepeppt sowie Waffensysteme ausgebaut werden. Zwei Kameraperspektiven sollen für ausreichend Überblick sorgen, aber viele Grafikeffekte wie Staub- oder Wasserfontänen, Bäume oder Explosionsartikel grenzen die freie Sicht zu sehr ein. So austauschbar die Action-Zutaten klingen, so fade ist auch das fertige Menü. Schlußendlich erhält der eintönige Spielablauf durch die lahme, ruckelige Voxel-Engine und die daraus resultierende indiskutable Steuerung den Dolchstoß. Lediglich der harte Rocksoundtrack zählt bei D.O.G. zu den Pluspunkten.

Christian Müller

Empfohlen: Pentrum 200 MMX, 32 MB Technik: VGA, SVGA/SB, CD-Audio,		IOM .
Multiplayer: 4 SpNetzwerk		
Handbuch: deutsch	Sprache: deutsch	
CO/HD: 154 MB, 100 MB	Preis: ca, DM 80,-	
Hersteller: Greenwood Veri	Mentlichung: erhältlich	
Grafik: 45% Sound: 66%	Gener Action	Spielant
45% 46% Cinzelspiel Multiplayer		Ac e Ratsi Stra eq Writschaf

Seafight

Pirates! war ein Meilenstein der Computerspiele. Mit nur einer kleinen Facette dieses Oldies befaßt sich Seafight: der Seeschlacht.



Gegen die Übermacht der Piraten hat das spanische Schiff keine Chance.

Franzosen, Englander, Spanier und Piraten liegen sich in den Haaren. Jede der Parteien will ein Stückchen vom karibischen Kuchen. Für eine der vier Gruppierungen laden Sie also die Kanonen und versenken feindliche Schiffe. Nach einem kurzen Missionbriefing ziehen Sie mit Ihrer Flotte in die Schlacht. In den ersten Levels werden Sie lediglich mit einer kleinen, aber wendigen Nußschale betraut. Mit den Tasten 1-5 wird der Anker geworfen oder mehr Segel für schnellere Fahrt gesetzt, mit der Maus die Richtung bestimmt. Jedes Schiff muß einzeln in Echtzeit befohlen werden. Ohne Anweisung reagieren die eigenen Flottenteile gar nicht, d. h. im Falle eines Angriffs lassen sie sich auch widerstandslos versenken. Die Folge ist extreme Hektik, da weder eine Pausetaste existiert noch die Spielgeschwindigkeit verändert

werden kann. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, Spielstände anzulegen, sondern es wurde ein Paßwortsystem benutzt. Letztes Manko ist der fehlende Multiplayer-Modus, ansonsten hätte Seafight ein wirklich gutes Spiel werden können.

Alexander Geltenpoth

Mindestens: P90, 16 MB RAM, 2 MB Gr	afiккarte, DoubleSpCD-R	OM, Win95
Employee: Pentrum 133, 16 MB RAM	QuadSpeed-CD-ROM	
Technik: SYGA, SB		
Multiplayer: kerne Multiplayeroption		
Handbuch: deutsch	Sprache: deutsch	
CD/HD: 43 MB, 0 MB	Preis: ca. DM 100,-	
Hersteller: Tripode Verd	ffentlichung: erhaltlich	
Grafile 69% Sound: 54%	Genre: Action	Spielanteile:
50% - Multiplayer		Action Ratsel Strategie Avriscia *
>> Gute Ansätze, aber lei	der schlecht ausgej	führt ((

Evidence

Was haben die unsauberen Machenschaften eines Kandidaten für das Amt des Bürgermeisters mit dem Tod einer TV-Reporterin zu tun?



Immer wenn Dan seine Wohnung verläßt, sieht er den gleichen Zug und das gleiche Auto vorbeifahren.

Als Journalist Dan Singer dürfen Sie die mysteriösen Zusammenhänge aufdecken. Sarah Hopkins, Mitarbeiterin des Fernsehsenders Channel Z, scheint bei ihren Recherchen auf brisantes Material gestoßen zu sein und bittet ihren Ex-Freund Dan, schnell zu ihr zu kommen, da sie Gefahr wittert. Als Dan bei Sarah eintrifft, ist diese bereits tot, und der Reporter gerät aus unerfindlichen Gründen selbst in Mordverdacht, Natürlich liegt ihm daran, seine Unschuld zu beweisen, und deshalb beschließt er, auf eigene Faust Sarahs Mörder zu jagen. Dabei geschehen seltsame Dinge: Dan wird beispielsweise schon ganz am Anfang zweimal hintereinander ins Polizeipräsidium zitiert, um ein- und dasselbe Verhör über sich ergehen zu lassen. Die Handlung spielt sich vor einer stimmungsvollen, vorgerenderten Großstadtkulisse ab. und

die Animationen der Spielfiguren hinterlassen einen recht flüssigen, "natürlichen" Eindruck. Immer wieder unterbrechen kurze FMV-Sequenzen den Spielverlauf, um den Fortgang des Geschehens zu illustrieren – leider wiederholen sich diese so oft, daß sie der Handlung einen Teil ihrer Dynamik rauben.

Herbert Aichinger

		3
Mindestens: 486DX4, 100, 8 MB RAM,	DoubteSpeed-CD-ROM, DI)5
Empfohlen: Penthum 90, 16 MB RAM	QuadSpeed-CD-ROM, Win	95
Technik: SVGA, S8		
Multiplayer, we'rie Multiplayeropt		
Handbuch: desitsch	Sprache: deutsch	
CD/HO: 557 MB, 20 MB	Press: 1a, DM 100,	
Hersteller: BMG Int. Ye	röffentlichung: erha t.ich	
Grafik: 78% Sound: 77%	Genre: Adventure	Spielanteile:
62% -		Act or Ratse Strategre
Einzelspiel Multiplayer		Wirtschaft -
>>> Filmschnipsel mit log	ischen Ungereimtl	neiten 🖔

LERFORUM



JoWood Productions aus Österreich zeigt mit der Wirtschaftssimulation Der Industriegigant, daß amerikanische Maßstäbe auch in Europa zählen. Führen Sie als Jungmanager ein Unternehmen zum größten Erfolg und beweisen Sie uns Ihre unternehmerischen Fähigkeiten.

Aufgrund der äußerst zahlreichen Möglichkeiten, ein Unternehmen zu führen, gibt es auch große Unterschiede, mit einem Unternehmen Erfolge für sich zu verbuchen. In unserer Mission stellen

wir Ihnen 20 Jahre Zeit zur Verfügung, in denen Sie als Manager eines Multikonzerns versuchen müssen, Ihr Unternehmen zu einem größtmöglichen finanziellen Erfolg zu führen. Ob Sie nun versuchen, durch Werbung, **Down**

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn ein WOCHEN-

ENDE IN WIEN inklusive Taschengeld im Wert von DM 2000,-.

Bescheren Sie Ihrer Industrie einen Aufschwung und beweisen Sie uns Ihre Fähigkeiten als Leiter eines Finanzimperiums.



durch die Erschließung neuer Märkte oder durch andere Maßnahmen Ihr Unternehmen zu sanieren, bleibt Ihnen überlassen, was zählt, ist der Erfolg. Errichten Sie ein funktionierendes Wirtschaftssystem. Damit es nicht zu einfach für Sie wird, haben wir eine vorgegebene Ausgangssituation auf unserer Cover CD-ROM. Es liegt nun an Ihnen, das Beste aus dieser Situation zu machen.

Der Spiel-Modus

M

Auf der Cover CD-Rom finden Sie in der File area unter Tools die Wettbewerbsversion zum Industriegiganten. Installieren Sie diese Version unter Win95 auf

Ihre Festplatte und starten Sie das Spiel Der

In der Rubrik
Spielerforum der
CD-ROM finden
Sie die besten
Jungmanager.
Industriegigant.
Unter IG-Wettbewerb finden Sie dann unsere Mission. Spielen Sie diese bis zum Ende und notieren sie den

erzielten Firmenwert zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf einer Diskette. Nun kopieren sie von Ihrer Festplatte die Punkte.dat auf die Diskette und senden diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.



Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist dieses Mal schon der 23.09.97. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und der Firmenwert vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Industriegigant
Roonstraße 21



Endstand X-Wing vs. TIE Fighter

TOTAL SCORE

Maik Rutkewitz, Löwenstein 2.020.520

2. Birger Brunswiek, Hamburg 1.274.827 3. Thomas Kreuzer, Maintal 435.009 4. Stefan Walter, Hildesheim 391.840

5. Stefan Fischer, Döverden-Wahn. 179160

Endstand C&C - Alarmstofe Rot

GESAM

, Markus A. Degen, Ammweller 1.045 786 Punkte

2. Eric Förster, Mönchengladbach 440.207 Punkte

3. Patrick Stoia, Hagen

4. Viktor Pahl, Redensburg 333.031 Punkte

5. Micheal Kloppenborg, Kusel 3

330.323 Punkte

340.611 Punkte



Endstand Formel 1-WM

		orinical 2 in the	
	REEBNIS		RGEBNIS
Brasitien, Interlagos		Deutschland, Hockenheim	
1. Dirk Rübsam, Deesen	1:11.845	1. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:37.965
2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:11.996	2. Dirk Rübsam, Deesen	1:38.298
3. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:12.048	Daniel Federauer, München	1:38.730
4. Daniel Federauer, München	1:12.212	4. Jörg Vosse, Kerpen	1:38 804
5. Hans-Jürgen Dupp, Maintal	1:12.294	5. Hans-Jürgen Dupp, Maintal	1:38.857
6. Janusz Nawrat, Steinach	1:12.503	6. Stefan Breunig, Eppstein	1:38 883
Pacific, Aida		Ungarn, Hungaroring	
1. Dirk Rübsam, Deesen	1:06.703	1. Dirk Rubsam, Deesen	1:13.457
2. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:06.863	2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:13.690
3. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:06.957	3. Damel Federauer, München	1:14.022
4. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:07.361	4. Stefan Breunig, Eppstein	1:14,119
5. Hans-Jürgen Dupp, Maintal	1:07.560	5. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:14.234
6. Oliver Traeger, Hatten	1:07.588	6. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:14 540
San Marino, Imola		Belgien, Spa	
1. Daniel Federauer, München	1:16.757	Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:43.769
2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:17.154	2. Danie, Federauer, München	1:44.048
3. Dirk Rübsam, Deesen	1:17 178	3. Dirk Rübsam, Deesen	1:44.824
4. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:17.444	4. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:45.189
5. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:17.459	5. Stefan Breunig, Eppstein	1:45.412
5. Stefan Breunig, Eppstein	1:17.576	6. Oliver Karser, Bad Friedrichshall	1:45.412
Managa		Thelian Manne	
Monaco	4.45.665	Italien, Monza	
Aloys Gremme, Ibbenburen Dirk Rübsam, Deesen	1:13.263	1. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:19.465
3. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:13.386	2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichsha	1:19.835
4. Daniel Federauer, München	1:13.478	3. Daniel Federauer, München	1:19.873
5. Stefan Breunig, Eppstein	1:13.520	4. Dirk Rubsam, Deesen	1:19.888
6. Oliver Traeger, Hatten	1:13.570 1:13.774	5. Otiver Traeger, Hatten 6. Achim Recken, Ibbenbüren	1:20.027
Spanien, Barcelona	4.46.040	Portugal, Estoril	
1. Dirk Rubsam, Deesen	1:16.248	1. Aloys Gremme, Ibbenburen	1:15.448
Thomas Kimmich, Lackendorf Daniel Federauer, München	1:16.609	2. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:15.651
4. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:16.849	3. Stefan Breunig, Eppstein	1:16.237
5. Stefan Breunig, Eppstein	1:16.927	4. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall 5. Daniel Federager, München	1:16.612
6. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:17.235		1:16,779
or works drawing topoundiell	1:17:233	6. Oliver Traeger, Hatten	1:16.970
Kanada, Gilles Villeneuve		Europa, Jerez	
1. Dirk Rübsam, Deesen	1:17.145	1. Dirk Rübsam, Deesen	1:17.992
2. Daniel Federauer, München	1:17.369	2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:18.405
3. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:17.974	3. Stefan Breunig, Eppstein	1:18.464
4. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:18.025	4. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:18.690
5. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:18.048	5. Daniel Federauer, München	1:18.747
6. Jörg Vosse, Kerpen	1:18.124	0. Hans-Jürgen Dupp, Maintal	1:18.877
Frankreich, Magny Cours		Japan, Suzuka	
1. Dirk Rübsam, Deesen	1:12.639	1. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:31.016
2. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:12.763	2. Daniel Federauer, München	1:31.134
3. Aloys Gremme, Ibbenburen	1:12.898	3. Dirk Rübsam, Deesen	1:31.295
4. Oliver Karser, Bad Friedrichshall	1:13.003	4. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:31.605
5. Oliver Traeger, Hatten	1:13,169	5. Stefan Breunig, Eppstein	1:31.948
6. Stefan Breunig, Epostein	1:13.257	6. Serdar Alas, Bremen	1:32.418
England, Silverstone		Adelaide, Australien	
1. Dirk Rübsam, Deesen	1:20.729	1. Dirk Rübsam, Deesen	1:10.280
2. Aloys Gremme, Ibbenburen	1:20.736	2. Stefan Breunig, Eppstein	1:10.265
3. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:20.813	3. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:11.085
4. Stefan Breunig, Eppstein	1:20.863	4. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:11.116
5. Janusz Nawrat, Steinach	1:20.986	5. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:11.306
6. Daniel Federauer, München	1:21.138	6. Oliver Traeger, Hatten	1:11.384
		and the state of t	1111104

Endstand:

DIRK RUBSAM, DEESEN

ALOYS GREMME, IBBENBÜREN

2.

THOMAS KIMMICH, LACKENDORF

70 PUNKTE 63 PUNKTE

117 PUNKTE

Zwischenstand Industrie Gigant

1.	Steve Müller, Weimar	992.953.963
2.	Alexander Fürst, Dortmund	230.832.410
3.	Stephan Schikowski, Thathausen	143.263.639
4.	Mirko Lehmann, Berlin	137 625.962
5.	Micheal Müller, Länen	103.909.554
6.	Hendrik Breitkreuz, Berlin	91.277.421
7.	Thomas Jäger, Lüdenscheid	77.744.246

Die Gewinner der einzelnen Wettbewerbe werden

von uns schriftlich benachrichtigt

PC ACTION 9/96









O

ပ Ø d

O

ab

OO

us

3

en

☐ PCA PLUS 06/97 "Imperium Romanum"	zu DM 14,90		
☐ PCA PLUS 07/97 "Hanse"	zu DM 14,90		
□ PCA PLUS 08/97 "ran Trainer 2"	zu DM 14,90		_
zuzüglich DM 3,- Versandkos	tenpauschale D	M	3,-
GES	AMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vomame

Hiermit bestelle ich:

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

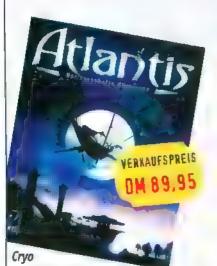
☐ Gegeп Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug Konto -Nr.

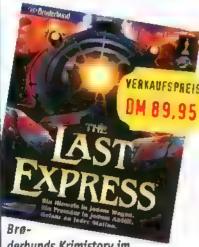
Bitte beachten: Angebot gift nur im Inland!

KAUFhOF-Horten

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE



präsentiert mit viel Enthusiasmus, großem Stilgefühl und enormem technischen Know-how ein phantastisches Adventure auf dem saaenumwobenen Verlorenen Kontinent.



derbunds Krimistory im legendären Orient-Express steht in der Tradition von Agatha Christie und Sir Arthur Conan Doyle und fällt durch seine Art Noveau-Optik ins Auge. Kein Adventure von der Stange.

TWENTY

Platz Vormonat Titel

Neu Dungeon Keeper(1) C&C 2: Gegenangriff

3 (2) Earth 2140

4 (6) C&C 2: Alarmstufe Rot

5 (7) Need for Speed 2

6 (8) Grand Prix 2

7 Neu Der Industriegigant

8 (3) Comanche 3 9 (19) Atlantis

10 Neu FIFA Soccer Manager

11 (10) Diablo

12 (12) Outlaws

13 (5) X-Wing vs. TIE Fighter

14 (14) Siedler 2 + Mission CD 15 (4) Star Trek Generations

16 Neu The Last Express

17 (13) Extreme Assault

18 Neu FIFA 97

19 Neu Gene Machine

20 (11) Theme Hospital

Hersteller

Bullfrog/EA

Westwood/Virgin

Topware

Westwood/Virgin

Electronic Arts

MicroProse

JoWood

Novalogic

Cryo Interactive

Electronic Arts

Blizzard Entertainment

LucasArts

LucasArts

Blue Byte

MicroProse

Brøderbund

Blue Byte

Electronic Arts

Vic Tokai/Bullfrog

Bullfrog/EA

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (In auphabetischer Reihenforge)

Adventure:

Baphomet's FluchVirgin
Das Ratsel des Master LuSanctuary Woods
Indiana Jones
and the Fate of AtlantisLucasArts
NormalityGremlin

Simon the Sorcerer 2 ... Adventure Soft

Simulation:

Comanche 3	Novalogic
F1 Grand Prix 2	MicroProse
Flight UnlimitedLo	oking Glass
Hexagon Kartell	Ascaron
TFX Eurofighter 2000	Осеап

Wirtschaftzeimulation:

Bundesliga	Manager
Hattrick	Software 2000
Capitalism.	Software 2000
Elisabeth I.	Ascon
Hattrick ,	Ikarion
Theme Park	Bullfrog

Spore	
FIFA Soccer '97	
Links LS	Access
NBA Live '97	Electronic Arts
NHL 97	Electronic Arts
Virtual Pool	Interplay

Action

MDK	Shiny Entertainmen
Outlaws	LucasArt
Privateer - The	DarkeningOrigii
Schleichfahrt	Blue Byte
Tomb Raider	Eido:
Virtua Fighter	PCSeg

Rollenspiel:

DiabloBlizzard
DSA3 - Schatten über RivaAttic
Lands of Lore Westwood
Ultima Underworld 2Ongir
Wizardry 7Sir Tech

strategie:

Civilization 2	.MicroProse
C & C 2: Alarmstufe Rot	Westwood
Dungeon Keeper	Bultfrog
MAX	Interplay
Master of Orion 2	.MicroProse
ZBitm	ap Brothers

Rennspiele:

telli steter
Formel 1Psygnosis
Have a NICE DayMagic Bytes
Moto RacerElectronic Arts
Sega RallySega
POD Uhi Soft

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 9/97 Althoff43 AOL69 An Data143 Bachler87 Call & Play99 Compustore53 Computer Verlag ...39, 53, 73, 91, 115, 129 Computertreff Kudak79 Cross Computer......57 Cyber Games......85 Digital Integration33 Eidos136, 137, 138, 139 Electronic Arts......35, 77 Game It 103 Games and More81 GT Interactive......55 Hintshop141 Joysoft Media Point29 MicroProse75 Multimedia Soft93 Mus kexpress 94 Neckermann25 Oxav Soft141 PC Spezialist.....11 Philip Morris......65 Raveline.. 121 Ravensburger119 Sega93 Sierra 14, 15 Software 200046, 47, 109, 110 Software Company....... 61 Softwarehouse145 Topware ... 146 Virgin2 Vogel Verlag131 Wial83

MultiMedial Soft

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info M Info M Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe, Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an

MultiMedia Soft 52349 DÜREN Josef Schregel Str 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

13349 BERLIN Mulierstraße 70 🖀 030 452039.

Computer Saw on yor Ort

15234 FRANKFURT/ODER August Bebe Str 15 12 0335 4001888 Netzwerk Spielen im Laden

15890 EISENHUTTENSTADT Furstenberger Str 64 T 03364 72595 Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN H V 1 H 4" TO 04.771 6920 Ne zwerk Spielen im Laden

33098 PADERBORN Malenstaß 14 🕿 05, 11 296505 Netzwek opiern im Lalen Internet

47441 MOERS Neuer Wall 2 4 2 02841-21704 Netzwerk Spielen im Laden

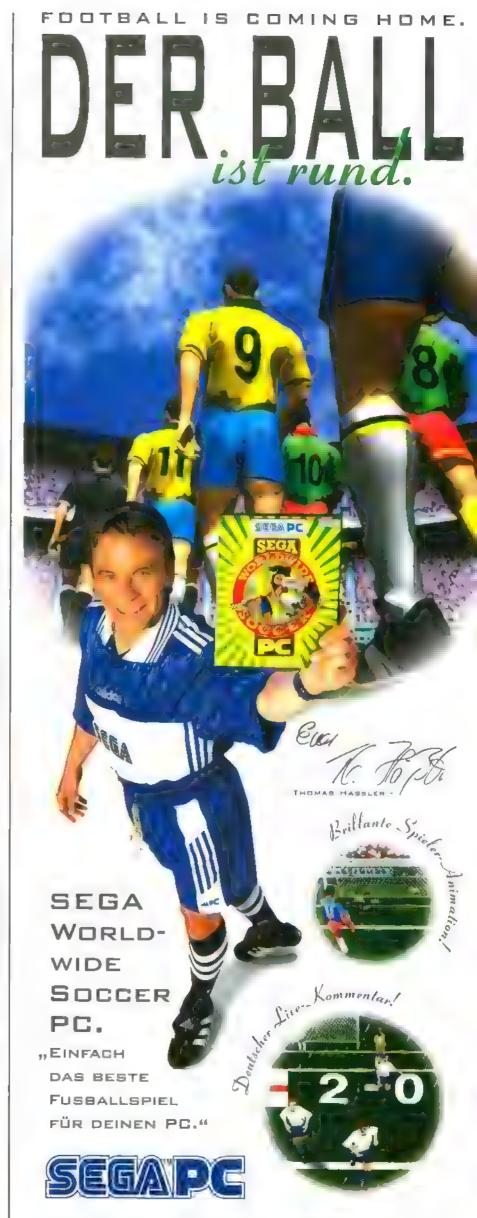
52349 DUREN

Josef Schregel Str. 50 to 1, 421, 28, 00 Nettwerk Spielen in Laden Intelnet Kinder-Computerschule Instail Service 82515 WOLFRATHSHAUSEN Opermarkt 48 T 08171-910660

99084 ERFJRT Melenbergstraße 20 T 0361 5621656

Computer Spielen vor Ort

MultiMedia Soft BÜRO ZENTRALER EINKAUF 52349 DuREN Josef Schregel Str 50 ☎ 02421-28100 FAX 281020



SEGA IS TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. 0 1997.

INFOS AUCH IM INTERNET: HTTP://WWW.SEGA-EUROPE.COM

DASIS VON INNEN



Ist ihr dauernder Krach am Ende bloß cleveres Kalkül? Bei Noel & Liam Gallagher war man sich da bisher nicht so sicher. Bald aber gibt ein Buch die ganze Geschichte der Gebrüder Grimmig preis. Das spannendste Kapitel kann man schon jetzt lesen. Natürlich in...

musikexpress

JETZT AM KIOSK FÜR 8,90 MARK MIT GD!

AUF DER CD IM HEFT: U2 mit 'Discothèque' Mouse On Mars 16 Horsepower Nenel Cherry UEO.

Weitere

Top-Acts

musikexpress Das Heft zum Hören

PCXCTION

SIPPELLE TIPS

Game It!

2 0180/522 5300 0831/57 51 57

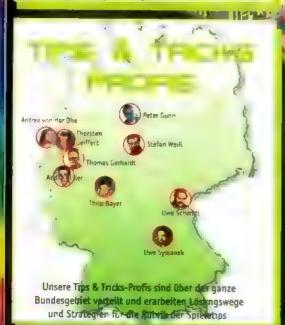
Telefax: 0831/57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.de
T-Online: *Gameit#
Game It! • D-87488 Betzigau
Alle Spiele erhältlich!

Spieletips

Anstoß 2, 1. Teil
Carmageddon
Der Industriegigant, 1. Teil 124
Dungeon Keeper96
X-COM: Apocalypse, 1. Teil106

Kurztips

Earth 2140140
X-COM: Apocalypse
Vermeer
Formel 1
Dungeon Keeper
F-22 Lightning II
MDK140
CHASM141
Heroes Of Might
And Magic II (Teil 2)



Dungeon Keeper 95

Lange hat es gedauert, doch endlich hielt das Böse seinen triumphalen Einzug auf die Monitore. Mit Dungeon Keeper gelang Bullfrog einmal mehr das "etwas andere" Computerspiel, Wie Sie Ihre Monsterhorden am effektivsten unter Kontrolle bringen. erfahren Sie in unserem ausführlichen Tutorial vom Strategieexperten Uwe Symanek.

124

Der Industrie-Gigant

Der Industriegigant der österreichischen Newcomer JoWood Design
verbindet ein funktionierendes Wirtschaftssystem mit ansprechender 3D-Grafik und verkehrstechnischen Planungsanforderungen. Mit Hans Schilcher konnte PC Action exklusiv den Hauptprogrammierer für ausführliche Tips & Tricks verpflichten.

Echtzeit- oder Rundenkampf? Egal, denn der dritte Teil der X-COM-Serie von MicroProse läßt Ihnen alle Möglichkeiten offen. Da auch der Schwierigkeitsgrad des Strategicals deutlich angezogen wurde, dürfte Ihnen unsere Lösungshilfe gerade recht kommen. Ab Seite 106 geht's den Aliens an den Kragen.

X-COM: Apocalypse



Auf einen tillicke

- Auf was ist zu achten?
- Wie gewinnt man?
- Also, wie packen wir's an?

PE ACTION 9/97

DUNGEON KEEPER

nau, was Sie brauchen, damit die-

se oder jene Kreatur überhaupt

eginnen Sie ruhig mit dem erst zu Ihnen kommt. Damit aber vorbildlich gestalteten Tu-Der so lange angekündigte Knüller von Bullnicht genug: Wenn erst einmal eifrog ist endlich vollendet! Nun können dietorial, welches Sie über die ersten Levels hinweg langjenigen unter Ihnen, deren Herz insgesam und nachvollziehbar in die heim schon immer für die Mächte des spezielle Kunst des Dungeon-Ma-Bösen schlug, den goldgierigen nagements einführt, vieles ist dann später wesentlich einfacher und ruhmsüchtgen zu verstehen. Zusätzlich sei Recken endlich eingleich hier deutlich auf das mal zeigen, wie es ebenso gelungene Handbuch hingewiesen, das (fast) keine aussieht, wenn ein Fragen offen laßt und anschau-Dungeon professiolich über alle relevanten Sachnell geführt wird. verhalte informiert. Benutzen Sie es als Nachschlagewerk, da viele Features, Monster und Helden erst spät ins Spiel kommen. Auf was ist zu achten? Was braucht so ein Monster, um glücklich zu sein? Das hängt zwar in vielen Punkten vom Typ ab, einiges haben jedoch alle gemeinsam: Sie wollen (fr?)essen, schlafen und für ihre Bemühungen ent-

nige dieser Wesen ihre Zelte bei Ihnen aufgeschlagen haben, sind Sie zusätzlich gefordert - die Kerlchen wollen bei Laune gehalten werden! Wenn auch zu Beginn ausreichend Wohnraum ("lair") zur Verfügung steht, kann mit wachsendem Monsterbestand sehr schnell eine drangvolle Enge entstehen. Und plötzlich ist der Teufel los: Die Biester gehen aufeinander los, oder sie sind beleidigt ("annoyed") und desertieren. Haben Sie hier Abhilfe geschaffen, stehen Sie vielleicht schnell vor dem nächsten Problem: Ihr Huhnerstall ("hatchery"), in dem bis vor kurzem noch zahlreiche Küken im Boden scharrten, ist leergefressen. Die Kreaturen sind wieder "annoved" und verhungern nach kurzer Zeit. Aber keine Angst: Sie werden rechtzeitig durch den "Sprecher" darauf aufmerksam gemacht und können dann neue Räume errichten. Außerdem steht Ihnen mit dem "defensiven Computerassistenten" ein Ratgeber zur Verfügung, der Ihnen solche Routinearbeiten abnimmt. Speichern Sie ab, schauen Sie, was er macht, folgen Sie seinem Vorschlag oder laden Sie das Spiel neu. Dieser Assistent springt übrigens auch ein, wenn Sie angegriffen werden: Er wirft Ihre Truppen ins Getümmel, aktilohnt werden - in Gold, versteht viert den Spruch "call to arms" ich. Um jedoch eine möglichst und verwendet, je nachdem, wieviel Geld Sie haben, auch andere roße Vielfalt von Kreaturen zu er-Offensivzauber, Aber Vorsicht: Er reichen, die Ihre Höhlen besiesetzt seine Pnoritäten so, daß der deln, brauchen Sie die verschieensten Raumlichkeiten, da die Angriff aboewehrt wird, und achtet dabei wenig aufs Geld. Speimeisten der Höllenwesen außer chern Sie also auf alle Fälle, bevor ihren Grundbedürfnissen noch spezielle Ansprüche haben. Auch Sie sich nach gewonnenem Kampf am Rande des Ruins wiederfinden. hier sagt Ihnen das Handbuch ge-Trotz aller Hektik, die immer wie-

der entsteht, werden Sie bei wich-



Das Ergebnis einer erfolgreichen Verseuchung der gegnerischen Truppen: Der Dungeon ist schon fast ausgestorben, die wenigen, die noch



leben, sind auch schon so gut wie Schnee von gestern und augenblicklich nur noch zu faul zum Umfallen.

tigen Ereignissen oder bevorstehenden Engpässen durch das Spiel selbst angeleitet. Sie können sich also während der ganzen Zeit an dem Treiben ergötzen und sich auf die wichtigen Arbeiten eines versierten Managers konzentrieren.

Wie gewinnt man?

Es gibt nur zwei Möglichkeiten: Entweder gewinnen Sie irgendwie oder Sie gewinnen "schön", gewinnen tun Sie aber auf alle Fälle. Mit "irgendwie" ist gemeint, daß Sie Masse aufbauen und, ungeachtet irgendwelcher Verluste, die Schlachten mit brutaler Gewalt für sich entscheiden. Unter "schön" ist zu verstehen, daß es auch Wege gibt, die zwar etwas umständlicher und womöglich schwieriger sind, jedoch deutlich mehr Spaß machen. Was soll's? Masse können Sie in so vielen sogenannten Strategiespielen aufbauen, bei diesem Spiel sollten Sie, so weit dies möglich ist, doch bitte "schön" gewinnen!

Also, wie packen wir's an?

Sie starten regelmäßig mit einigen Imps und ein wenig Gold. Drücken Sie sofort den Pauseknopf ("P") und werfen einen langen Blick auf die Karte. Schauen Sie sich alle Goldadern genau an, denn oft liegt ein Edelsteinvorkommen, dezent violett eingefärbt, in durchaus erreichbarer Nähe. Suchen Sie als nächstes ein Tor, das ebenfalls ziemlich in der Nähe liegt. Die weitab liegenden

gehören meist dem Feind, dem Sie jetzt natürlich noch nicht begegnen sollten. Wenn Sie sich entschieden haben, welche Goldader Sie zunächst angraben, schauen Sie nochmal auf Ihren Vorrat: Reicht dieser, um erst mal einige wichtige Räume einzurichten (Bücherei, Wohnraum, Hühnerstall)? Wenn ja, tun Sie das, denn dann können einige "Warlocks" schon mit der Forschung beginnen, während Sie die weiteren Maßnahmen planen. Ihre Schatzkammer sollte dort sein, wo das Gold ist, damit der Transport nicht viel Zeit in Anspruch nimmt. Sie können erst darüber verfügen, wenn es von den Imps in der Kammer abgelegt wurde. Das trifft erst recht zu, wenn Sie "gems" gefunden haben: Bauen Sie dann die Schatzkammer darum herum, Im späteren Verlauf können Sie eine weitere Schatzkammer in zentraler Lage errichten, damit Ihre Monster nicht zu lange herumirren müssen, wenn sie sich am Zahltag ihr Salär abholen. TIP: Geben Sie Ihren Imps immer genuq Zeit, um die Wände von frisch ausgehobenen Schächten zu befestigen, solange das möglich ist! Werfen Sie sie notfalls mit Ihrer allmächtigen Hand an unbefestigte Stellen. Geben Sie aus diesem Grunde nicht zu viele Grabungsaufträge auf einmal, besonders dann nicht, wenn Helden herumwühlen! Wenn Sie genug Gold beisammenhaben, errichten Sie die nächsten Räume, die zur Verfügung stehen, damit



Trotz seiner überragenden Fähigkeiten ist der Reaper sehr bescheiden, was seinen Platzbedarf betrifft. Allerdings mag er es nicht, wenn ihm andere zu nahe kommen, weshalb Sie am besten irgendeine Ecke für ihn alleine reservieren.



Der Horned Reaper entwickelt zwar "nur" drei Waffen, kann damit aber entsetzliche Gemetzel anrichten.



Gleich zu Beginn ist klar, wie Ihr Dungeon demnächst aussehen wird, da die Orte, an denen jetzt die Goldadern sind, nach deren Abbau schöne, große Räume ergeben.



Auf einen Blick:

• Die Räume

weitere Monster zu Ihnen stoßen. Da Ihre Imps klare Prioritäten setzen, sollten Sie dann die Goldadern oder Edelsteine "entmarkieren". Da die Kleinen häufig ein wenig "nachdenken", was als nächstes zu tun ist, sollten Sie auch hier mit Ihrer Hand einfach alle einsammeln und an dem Ort, an dem Ihr nächstes Vorhaben entstehen soll, abwerfen. Das spart oftmals die entscheidende Zeit, die Sie brauchen, um sich eines drohenden Angriffes zu erwehren. Die "Ohrfeige" (Rechtsklick über Kreatur) wirkt übrigens Wunder: Die Kerlchen sind anschließend eine Zeitlang fast doppelt so schnell! Auf diese Weise gehen Sie nun weiter vor: Gold abbauen, bis es wieder eine gewisse Zeit reicht. Räume errichten, Trainingsstunden veranlassen, wieder Gold abbauen. So sind Sie raum- und monstermäßig immer auf dem bestmöglichen Stand. Natürlich können Sie auch neue Imps erschaffen, was allerdings immer teurer wird. Wenn die Goldreserven sichtbar begrenzt sind, sollten Sie das lieber lassen, da am Ende jedes Goldstück zählt. Muß so ein Dungeon schön symmetrisch sein? Mit Sicherheit nicht! Zweckmäßigkeit geht auf alle Fälle vor Schönheit. Außerdem ist die letztendliche Form weitgehend davon abhängig, wie die Goldadern liegen und wo das Reich der Feinde beginnt. Beziehen Sie deshalb die Räume, die durch den Goldabbau entstehen, von vornherein mit in

Die Räume

Ihre Planungen ein.

Die Funktionstüchtigkeit vieler Räume hängt von ihrer Größe ab. Der Parameter "Effizienz", der im Handbuch für solche Räume genannt wird, bestimmt letztlich, wie gut und schnell das, was Sie bezwecken, auch funktioniert. Hal-



ten Sie sich daran, denn sonst warten Sie womöglich ewig, bis Ihre Werkstatt die erste magische Tür entwickelt. Hinsichtlich der Lage gibt es nur wenig zu beachten, zumal Sie oftmals nicht so bauen können, wie Sie wollen, sondern so vorgehen müssen, wie es sich ergibt. Aber dennoch einige Grundregeln, damit nicht unnötig Zeit und somit Gold durch umständliche Wege verlorengehen:

- Die meisten Monster leben in regelmäßigen Zyklen: Sie essen, schlafen und trainieren. Schon aus diesem Grunde sollten Wohnstätten, Trainingsraum und Hühnerstall dicht beieinander liegen.
- Wenn Golgadern fernab dieser Stätten dazu führen, daß auch Ihre Schatzkammer(n) weit weg liegen, sollte eine weitere, kleine Kammer in deren Nähe errichtet werden, auch wenn Sie das Gold dort selbst hinbringen müssen. Ansonsten irren am Zahltag bis zu 30 Monster durch Ihre Gänge und betreten dabei Bereiche, die momentan noch zu gefährlich sind. Die Intelligenz jeder einzelnen Kreatur ist zwar gerade in Bezug auf Wegefindung außerordentlich hoch, jedoch nicht unfehlbar. In der Hektik überhört man schon mal die Meldung, daß einzelne Kreaturen nicht mehr zurückfinden, und stellt dann mit Befremden fest, daß der einzige Level-10-Drache eines kläglichen Hungertodes gestorben ist.
- Die Bücherei muß so plaziert sein, daß sie nicht andauernd von Wesen durchquert werden muß, die darin nicht arbeiten. Die Warlocks mögen das nämlich nicht und fangen sofort Streit an!
- In späteren Szenarien, in denen der Tempel zur Verfügung steht, stellen Sie mit Verblüffung fest,



Die Mistress braucht es mal wieder. Soll wohl so sein, aber hin und wieder müssen die Ladies auch trainieren! Behalten Sie sie im Auge!





Mit der Gesamtkartenansicht finden Sie sich sehr schnell auch im verworrensten Verlies zurecht.



Die Karte zeigt, daß im NO weiteres unbekanntes Feindterrain liegt. Dort müssen Ihre Imps nun zum "Fliesenlegen" eingesetzt werden, damit Sie Ihre Truppen nahe bei eventuellen Feinden abwerfen können.



Wese

Am Spaltmannsfeld 16 Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten: 9.30-18.30 Mo-Fr 9.30-14.00 Sa

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



DV

Angebote:

Aces of Deep

Across the Rhine

Titel!

X-COM: Apocalypse

Deutscha

Angebote:

Rebbe Assault 1

99 DM A

DV 29.99

CD-POM

CD-HOIN	
30 Ultra Min golf	DA 49 99
4-4-2 Fußball	DV 39,99
688 Hunter Killer	DV 76.99
A dis Prive Soccer	DA 72 99
Agent Amstrong	DV 72,99
AH 64 Gald Ed Ton	DV 79 99
A Warrior i	DV 84 99
Alexander der Große	DV 69,99
Amber a Losing	OV 47.99
Amored Fist 2	DV x76 99
Anma	DV x69 99
Anstoss 2	DV 74 99
Asterix & Oberx	DV 49-99
A IF Gold Edition	DV 84 99
Alanns	DV "6.99
Alomic Bombermann	DA 59 99
Ban/a Rigs	DV 5799

Beirayal in Antara

Ceas tr 2 Wind 95 Seas of 2 Willing 9. Septimental on 2 DATA

Club Manager Comanche 3 0

Conquest Earth C Pata es Mission-CD D-Into 97

Dark Colony Darklight Comfort

Der Industriegigant

Destruction Derby 2

Die Entscheidung

Die Fugger 2 Die Siedler 2

Die Siedler 2

0 s word 2

Oragon Dice

Ds har gelflipper DSF Gotf

Dugeon Keeper

Earth 2140 Data

Extreme Assault

F 16 Fighting Falcon

Fifa Soccer Manager

F 22 Lightning 2 F 22 Mission - CD

Ecstatica 2

Evidence

Exh. med

Ubersied er

Demogworld

DOG

Bunder of Manager 97 DV 64 99 Bunder of Manager 97 DV 64 99 Carrongeddo DA x59 99 Carrongeddo Ot none

Comanche 3 0
Com n & Con 1 SVGA
Dv 7999
C n n & Conquer 2
C&C 2 A israhi nez si
DV 2999
C&C 2 vergettungsschlag
Dv x7999

Billing it Billing it

CD DOM

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

DVx79 99

DV (89 90

DA x59 99 OV 69 99 OV 54 99

DV 39 99 DV 76 99

DV x79 99 DV 84 99

DV 24 99 DV 39 99

DV 64,99 DV x74 99 DV 76,99

DV 60

DV x79 99 7 4 99 69 99

DV 69 99 DV 49.99

DV 24 99 DV 79 99

39.99

DV 49 99 DV 76 99

DV 24,99 DV 79 99

DV 79,99 DA 7499 DV 69.99

DA 64,99 DV 79.99 DV 14,99

DV 69 99

DV

DV 64.50

Die Stedier 2 Miss. CD DV 29.99

DV 39.99

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Jack Nick as 4 God

James Bond Cot ection Dy

Jagged A ance 2

Kais Photo SOAP

Koala Lin pur Lands of Lore 2

Legacy of Kain

- Davis Love 3 - Oak and Hills

Vall aba Club

Links LS Links LS - Course

Larry 7 Last Express

Jedi Knighi KKND

		CD-ROM		
A	49 99	Schlacht i d Ardenen		
	39,99	GT 97	DV	59 99
١V	76,99	Gut s "N" Garters	DV	79 99
	72 99	Hardcore 4 x 4	DA	69 99
	72,99	Hervest of Souls	D٧	69 99
	79 99	Have a Nice Day	DV	59 94
	84 99	Have a Nice Day DATA	D٧	29 99
	69,99	HeliCops	DA	49.99
	47.99	Heroes o M & Magic 2	D٧	74 99
	x76 99	Ho day Island	DV	69.99
	ж69 99	Holiday is and DATA	DV	19 99
	74 99	Hugo 3	DV	39.99
	49.09	Hugh 4	B۷	59 99
	84 99	IF 22 Raptor	EV	74,99
	76.99	mperium Galactica	DV	79 99
	59 99	Independence Day	DV	57 99
1	57.99	Interstate 76	DV	69,99
			_	_

DA

EV DV **79 99** 59 99

DA DA

Little Big Adventure 2 DVx76 99

Lords of Reams 2 Deta DV 24,99

Lost V kilgs 2 DV
Likas Arls 10 Adventure DV
M D k DV
Mag c Zusammenk DV
Mar ile Drop DV

Mass Destruction Master of Orion 1

Mote Racer Win95 Nasch Rho ng 2 NBA Jam extreme

NBA Live 97 Need for Speed 2

NHL Hockey 97

Outpost Ted 2

Pandemon in PC Games Cheater 2

Perfect Weapon

Police Quest SWAT

Privateer 2 Darkening

PGA Tour Pro Pinball 97

Power Chass

Puzz e Bobbie

Print Artist 4 D

POD

Phantasmagoria 2 DV 89,99

Pro Pinball-Timeshock DA 69 99

Nemesis

Quillaw

Monopo y Monster Trucks

76.99 74.99

59.99

DV 89 99 DV 59 99 DV x74 99

DV 69 99

89 99

39 99

DA 59 99

DA 72 99

DV

DV DV OV

DV NG 59.99 74.99

DA

DV

DV 54.99

79 99 54 99

69 99

69 99

DV 76 99

54 99 74 90 69 99 DA

89.99 39.99

Unsere



55 0 KK

MISSION CD

Deutsche Version .



Conquest Earth

Deutsche Version



Betrayal in Antara

Erscheint ca. Mitte August. Vorbestellung empfohleni

Deutsche Version

99 DAG

TIR	
1 AT 1	
MA	
Sea - down bull for the	Y

Shadow Warrior DA79,99 DV 7699 DV 6999 itent Hunter Silent Hunter Data DV Sim City 2000 Collection DV Sim City 2000/Netzwerk DV 84 40 iq qq 34 99

Sim Copter	DV	74 99
Sim Golf	DV	72 99
Sirt Park	DV	59 99
Slam in Jam	DA	49 99
Slam Tilt Flipper	DA	49 99
Some + Knuckes	DA	49 99
Speedster	DA	64 99
Stadt dilvert Kinder	DV	72.39
Starfleet Academy	DV	79 99
Star Trek Box g	EV	49 99
Star Trek Generation	DV	74 99
TP Alley Bowling	OA	69 99
Ter ac de	DV	74 99
Test Dive Off Road	DA	54 99
Tiger Shark	DA	69,99
Tim Jid Sunnantemp	eIDV	54 99
The D.g	DV	49 39
Theme Hospital	DV	76 99
The Intruder	DV	49 99
T e Fighter	DV	49 99
Time Laps	DV	69 99
Time Warder	DV	50 99

Tomt Raider DV 64 99 DV 74,99 DV 67 99 Trivia, Parsait UFFA Chem Lea 96/97 US Navy Fighter 97 82 99 59 99 DV Wagnes of War Wurtraft 2 + Data/Edit Warlord 3 DVx74 99 WET S Empire Wing Commander 4 WipEput 97 DV 74,99 DV 5499 DA 7499 Worldwide Soccer WWF y House DA 69 99 DA x72 99 X-Car X-Com · Apocatypse X Wing vs Tie Fighter DA 74.99 DV 39.99 Yoda Story DA29,99 Zorck Nemesia Edition DV79,98

Angebote solange Vorrat reicht

3D Jitra Pinball	DA	34.9
7th Guest	DA	19.9
A-Train	DA	19.99
Aces over Furnne	ΠV	19 9

34 99 24 99 29 99 29 99 After ife A bion Đ۷ 29 99 29 99 29 99 39 99 Amored Fist DV Ascendancy DV Battir Bugs Battle Is e 3 L Lösung Benealh t Steel Sky DV DV 19.99 Belraval at Krondo DV 19 99 Ble for 1 DV 29,99 DA Blue Byte Collection Siecler 1 History Line 14-18 Battle Team 2 Civil Var General DV 39 99 24,99 34,99 24,99 39,99 OV Colonization OV Comanche 1 0 + DATA DV DV 29,99 34,99 19,99 Conquerer A.D. 1086 Conquest Deluxe Creature Shock ΩV Crusader No Regret Cyberia 1 DV Das Geweltr Age o Rifles Das schwarze Auge 3 Dawn Patrol 29.00 29 99 24 99 DV Dead i us Encounter Der Meister Der Pair zier ٥٧ 24 99 19 99 DV 34 99 24 99 34 99 24 99 24 99 39 99 Descent 1 Descent 2 Destract on Derby DA Destriction Derry Destworld Down I | Dumps Dungeon Master 2 Earth Siege 1 Earth Siege 2 DV DV 24 99 19.99 DV DV 34 99

Fallen Haven DV 19,99

Earthworm Jim 1 + 2

commander and	DA	53.33
Fita Spacer 96	DV	29 99
Flashback	OV	24.99
Flight Un mited	DV	29 99
Frankenstein I tie o t M	DV	24 99
Fritz 4 Schach		
	DV	39,99
Gene Maschine	DV	19 99
Gene Wars	DV	39 99
Got ins Tell 1 + 2	DV	19.99
Got ans Te 3	DV	19 99
Gob ns 4/Woodruff	DV	19 99
Golden Gate Killer	DV	24 99
Grand Pox Manager II	DV	39 99
Hansed Expedition	DV	29.99
Hugo 3	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34.99
Langed Allenge		
Jagged Alliance	DV	29.99
Johni y Bazooka Toon	DV	24 99
Kingdein ol Magic	DV	29 99
Kings Quest 7	DV	19 99
Lands of Lore	OV	19,99
arry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19 99
Legend Kyrandia 2	DV	19 99
Legend Kyrandia 3	DV	19.99
Lemminge 1-3	DA	24 99
Lost Eden	OV	19 99
M A.X.	DV	44 99
Magic Carpet 2	VQ	29.99
Mechwartior 2 / Win95	DV	29.99
Mega Race 2	DV	29 99
Mephisto Schach 2.0	D٧	24,99
Might & Magic 3.5	ÐΨ	39 99
Mission Force Cyber	DV	29 99
Nascar Rac + Track Pa	DA	14 99
Necrodome	DV	29 99
NHL Hockey 96	DV	29 99
Normality	DV	29.99
Outpost 1.5	DV	19 99
Pinbal Fantas es	DA	29,99
Pinbal Ilusion	DA	29,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitlall	DV	29,99
Po e Pos tion	DV	29.99
Police Quest 4	D٧	19.99
Pro Pinball the Web	DA	29 99
Psycho Pinball	DA	29 99
Puppen Perlan und	DV	19 99
Ran Soccer	DV	29 99
Ran Trainer 2	DV	29 99
Rayman	OV	34.99
1.002.007.11694.1	6.3.76	1956 7979

Herbe Assault 1	UV	29.99
Red Baron 1	DV1	9 99
Riddle of Master LU	DV:	24 99
Rise & Rules o A E	DV	34 99
Sam & Max	DV	29 99
Schleichlahrt	DV3	19,99
Sensible Golf	DA	24.99
Sensible World o Soccer	DA	19,99
Shar ghar Gr. Moments	DV	24 99
Sensible World o Soccer Shar ghar Gr. Moments Shattered Steel	DA	34 99
Shivers	DV	19 99
Silent Thunder	DV	34 99
Sim Ant	DA	19 99
S m City Enhanced	DV	19 99
Sm Earth	DA	19 99
S m Farm	DA	19 99
Sim Life	DA	
Sim Tower	DV	
Simon the Sprcerer 1	DV	
Simon the Sorgerer 2	DV	
Space Hulk 1	DV	
Space Hulk 2	DA	
Space Quest 6	0V	
Star General	DV	
Star Trex 1	Ū٧	24 99
Star Trex 2	DV	24 99
Star Trek 3/Next Gen.	DV2	4,99
Stonekeep	DV	
Swiy 3 D	DV	29 99
Syndicate 2 Wars	DV	39 99
Terra Nova	DA	29 99
The Hive	DA	29 99
T 1	DV	19 99
Time Commando	DV	39 99
To Shin Den	DV	29 99
Top Gun Fire at Will	Ö۷	24 99
Torins Passage	DV	19 99
Transp Tycoon + Data		24 99
uff)	DИ	24 99

DV 24.99

DV DA

DV

ďΨ 49.99

DV

DA

DV29 99

29.99 24.99

X-Com Terror of t Deep DV X Wing Compliation Trabala Sa

Wing Commander 3 WipEout

Wat a niner Werewolf vs Comanche

u FO. U.S. Navy Fighter Ultima &

Urban Runner

Vitua Poo

Volgas War Wind Warcraft 1

Warcraft 2

Wetlands

39.99

24 99

Zupenor	
Orchid Righteous 3D Matrox Mystique 4MB Alfa Twin Umschaitbox	309.99 269.99 34.99
Microsoft Sidewinder Gaine Pad	59,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49 99
Gravis Loyst Blackhawk	59 99
Gravis Fireb rd 2	119 99
Gravis Gnpp Pad System enthält 4-Player Game Interface und 2 Pads	
mit je 8 Button deutsch	139 99
Logitech Joyst Warrior	129.99
Thrustmaster Lenkrad T2	
Parel Barrier Branches of	

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formula T2 Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99

219.99

incl. Gas u. Bremse

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem denn wir lassen. UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehent disider wissen bei Konfigurationsprobleme
Cat & Play HOTT INE and fen und
nach "Frank Klein" fragen
Problemen Sie es doch einfach mal aus. Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Händleranfragen

sind ebe	nfall	s erwünse	cht!
Flottenmanover	DV 5939	Rattay Rucing 9.7	DV 69.99
Fioyd	DV x79 99	Rallay Raning 97 Data	DA 29 99
Forme 1 Psygnosis	DV 82 99	Realms of the Haunting	
Formula Cart	DA 64,99	Rebe Assault 1	DV 49 99
Formula One Gr Pr x 2	DV 79 39	Aed Baron 2	DV x69 99
Gr Schlachtenid Welt	DV 84.99	Resident Evil	DV x72 99
Amerika 1861-1865		RISKO	DV 59 99
Schlar it a Gettysbirg		Saga of Aces	DA 49 99
Schlacht u Waterloo		Scarab / Win95	DA 69.99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand. Vorkasse DM 6,90 pro Paket. Be. Nachnahme DM 9.90 pro Paket zzgi. Nachnahmegebuhr Fur beste Ite und annahmeverwe gerte. Ware berechnen wir DM 15. pauschalf.

Spiel und Anleitung deutsch DA = Anleitung deutsch EV = voll englisch V - In Vorbereitung - x - Spie-war bei Redaktionsschluß noch nich Für Druckfeh er keine Haltungfürrtumer u. Anderungen vorbehalten! Spie war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt

Rayman

DV 34,99

Auf einen Blick:

- Die kleine Monsterschule
- Wahre Helden
- Zaubersprüche



Leider nicht in allen Szenarien zu finden: Edelsteine, eine nie versiegende Einkommensquelle.

halb ebenfalls nahe an den Block Wohnen/Essen/Trainieren heran.

Wenn Sie einen Außenposten

errichten, sollten Sie gleich in

der Nähe einen kleinen Wohnbe-

reich anlegen und auch für Futter

sorgen, sonst ist diese Einrich-

tung fast sinnlos. Auch der stärk-

ste Ork muß essen und schlafen,

und er tut dies, wann er will.

Wenn der Posten also etwas brin-

gen soll, sorgen Sie dafür, daß die Wachen nicht 2/3 der Zeit

Nutzen Sie die Vorteile, die

das Handbuch nennt. Wenn Sie

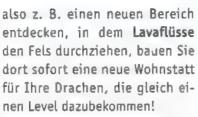
sonstwo herumlaufen.



Der Bile Demon ist verfressen, aber fleißig. Kaum erwacht, zieht es ihn wieder in die Werkstatt.

daß selbst so gottlose Wesen wie der Vampir an etwas glauben. Zwischen ihren normalen Tätigkeiten suchen gerade höhere Monster immer wieder mal diese Einrichtung auf, um auch ihre Seele zu erfrinen Level dazubekommen! schen. Bauen Sie den Tempel des-

Alle anderen Räume können ohne Probleme so gebaut werden, wie es sich ergibt. Achten Sie aber noch auf folgende Punkte: Sie haben ein schönes, großes Wohnzimmer gebaut, das auch gleich großen Zuspruch findet. Viele Monster kommen zu Ihnen und, obwohl es noch gar nicht eng wird, stellen Sie fest, daß Ihre Kreaturen immer häufiger Streit miteinander bekommen. Nun, das eine Monster will es halt doch geräumiger als das andere, und nicht alle Kreaturen kommen miteinander aus. Bauen Sie in diesem Falle einen weite-



einige der Streithähne mit Gewalt um (z. B. alle Warlocks in den neuen Raum). Sie werden sehen, schnell kehrt wieder Ruhe ein. Das trifft besonders bei Vampiren zu, die fast durch alles, was es gibt, "annoyed" werden. Da diese Wesen jedoch sehr gute Kämpfer werden können, sind sie für Sie eine wirkliche Bereicherung und sollten bevorzugt behandelt werden. Bauen Sie deshalb auch für sie ein Extrazimmer mit anschließender Zwangsumsiedlung.



Bei der Vielfalt an Monstern werden Sie sicher besondere Vorlieben für das eine oder andere Wesen entwickeln. Damit Sie jedem gerecht werden, ziehen Sie bitte folgende Tips mit in Betracht:



Die Spinne entwickelt recht früh die Fähigkeit. Feinde einfrieren zu können. Aus

diesem Grunde ist sie im Verbund mit schlagkräftigen Kämpfern (Mistress, Ork in höherer Stufe) eine Bereicherung für jeden Stoßtrupp.



Skelette bekommen Sie, wenn Sie Freund oder Feind im Gefängnis verhungern

lassen. Diese Wesen erhalten in

ren Wohnbereich und siedeln Sie der höchsten Stufe den Zauber "Blitz" und bekämpfen damit recht wirkungsvoll Ihre Feinde aus der Ferne. Außerdem sind sie beachtliche Nahkämpfer.



Ob Sie die vielen Fallen brauchen oder nicht, ist die eine Frage;

oftmals sind die Dinger aber eine Kapitalanlage, da man sie nach

der Aufstellung gewinnbringend verkaufen kann.

Der Demon Spawn ist ein zäher kleiner Kämpfer. der ab der 4. Stufe den Feind

zunächst mit Geschossen ("missile") bombardiert, bevor er zum Nahkampf übergeht. Außerdem kann er durch Lava schwimmen und wird, sobald er die Stufe 10 erreicht hat, zum weiter ausbaubaren Drachen (Level 2).



Der Bile Demon frißt Sie zwar arm, ist aber ein Multitalent. Er geht sofort in

die Werkstatt, falls Sie eine haben, trainiert aber auch, wenn Sie ihn in den Trainingsraum werfen. Da er sehr schnell seine Gaswaffen entwickelt, ist er gerade bei frühen Angriffen sehr stark, da das Gas auf mehrere Angreifer wirkt. Aber Vorsicht: Das Gas haut auch Ihre Monster um, weshalb der Bile Demon immer in Gruppen von seinesgleichen kämpfen sollte.

Die Mistress zählt zweifellos zu den höheren Monstern, da sie bemerkenswerte Fähigkeiten entwickelt: Sie schleudert Blitze, be-



Ein Angriff wurde abgewehrt! Wie man sieht, war das Unternehmen sehr lohnend, da die Helden meist Gold bei sich haben.





wegt sich sehr schnell ("speed") und kann sich in höheren Stufen durch das Dun-

geon teleportieren. Außerdem ist sie sehr mutig, ja sogar heiß auf den Kampf. Aus diesem Grunde läuft sie oft durch unerforschte Gänge, um den Feind zu suchen. Achten Sie ein wenig auf die Damen, da sie sich auch mit übermächtigen Gegnern anlegen. Ach ja: Wenn Sie mit Befremden feststellen, daß einige dieser Ladies in Ihrer Folterkammer gepeinigt werden, decken Sie den Mantel des Schweigens darüber und drücken ein Auge zu. Es sind Engländerinnen, die mögen das.



Der Hellhound wird nach einigem Training sehr schnell und ist eine Pein für

den gegnerischen Keeper, da er feindliche Imps aufspürt und totbeißt. Allerdings verzettelt er sich oft in Kämpfen, in denen er keine Chance hat. Also sollte auch er ein wenig überwacht werden.



Der Käfer ("beetle") ist ein sehr schwacher Kämpfer, auch in höheren Stufen.

Wenn Sie genügend andere, stärkere Monster haben, werfen Sie ihn in den Eingang. Dort stirbt er und wird zum Friedhof gebracht. Mit einigen anderen Leichen erhalten Sie so womöglich schneller einen Vampir.



Warlocks sind gute Forscher und ab Level 2 gute Fernkämpfer ("fireball"), aber

faule Hunde. Wenn es nichts mehr zu forschen gibt, beschränken sie sich darauf, zu essen und zu schlafen. Zwingen Sie sie zum Training!



Über **Drachen** ist nicht viel zu sagen: Sie können alles! Hegen Sie diese Kerle, in vielen Missionen sind sie das Rückgrat Ihrer Armee!

Der Geist ist nur auf sehr brutalem Wege zu bekommen: Sie müssen eine Ihrer Kreaturen (gefangene Feinde zählen nicht!) zu Tode quälen! Gut trainiert, entwickelt der Geist jedoch ansehnliche Fähigkeiten und leistet gute Dienste in der Aufklärung.



Last but not least: Auch der Imp kann sich entwickeln, wenn er trainieren

darf! Bereits ab Stufe 4 entwickelt er "speed", mit Stufe 10 kann er sich sogar durch die Gegend teleportieren. Gerade bei längeren Szenarien rentiert es sich, eine kleine Imp-Elite heranzuziehen, die dann später bei den Kämpfen alles besser und schneller macht.

Wahre Helden

Nehmen Sie sich ruhig mal die Zeit und studieren Sie die Heldengruppen, die versuchen, Ihnen Ihr Gold abzujagen. Sie werden sehen, daß es sich genau um die Art von Kämpfern handelt, die Sie aus bisherigen Rollenspielen kennen. Besonders schön ist die Tatsache, daß sie sich auch ebenso verhalten: Der Ritter ist ein starker Nahkämpfer. der Schütze wirkt aus der zweiten Reihe, und die Magier schleudern starke Feuerbälle quer über den Bildschirm. Im Umgang mit einigen Helden sollten Sie auf diese Punkte achten:

Der Zwerg ist der Handwerker der Gruppe. Er bricht Türen auf und schlagt Mauern durch. Töten Sie ihn mit einigen Blitzschlägen, dann ist die restliche Gruppe nicht mehr in der Lage, gewaltsam in Ihr Reich einzudringen.

Schützen werden oft eingesetzt, um Zugänge zu anderen Reichen zu bewachen, die nur durch den Bau von Brücken erreichbar sind. Halten Sie Ihre Imps von diesen Gebieten fern, die haben keine Chance! Werfen Sie sofort einige Demon Spawns, Käfer

ZAUBERSPRÜCHE



Die sinnvollen Zaubersprüche

Alleine die Überschrift verrät schon, daß es Sprüche gibt, die mehr oder weniger zu Ihrem Erfolg beitragen. Das Handbuch gibt erschöpfend Auskunft über die Wirkung aller Zauber, weshalb wir uns hier auf die wichtigen beschränken können:

Blitz ("lightning"):



Als Einzelmaßnahme gut, z. B. gegen den Zwerg in einer Party, aber teuer. Nur sehr gezielt einzusetzen, am besten gegen stehende Ziele. Überall anwendbar.

Heilen ("heal"):



Nur bei höheren Wesen zu empfehlen, deren Verlust nicht zu verschmerzen wäre. Im Kampfgetümmel sehr schwer anzuwenden, aber dennoch oft die letzte Rettung. Überall anwendbar.

Zu den Waffen ("call to arms"):



Vorsicht, wenn Sie diesen Spruch über fremdem Gebiet anwenden! Das Geld rinnt förmlich weg!

Einsturz ("cave in"):



Sehr nützlich, wenn man in Gebiete vorgestoßen ist, die vom Feind besetzt sind. Statt mit einer schwachen Tür kann der Durchbruch nun dauerhaft verschlossen werden. Im letzten Level auch als Attacke-Spruch ratsam!

Werde zum Huhn ("turn to chicken"):



Lustig und effektiv. Der Feind wird eine gewisse Zeit zum wehrlosen Küken. Auch die Kosten halten sich in Grenzen. Nur auf eigenem Gebiet anwendbar.

Seuche ("desease"):



Sehr teuer, aber gut. Gerade in Szenarien, in denen der Feind Hunderte von Helden aufbietet, die einzige Möglichkeit, zu gewinnen. Kann nur auf eigenem Gebiet angewendet werden und nützt nur dann, wenn der Feind wieder in seinen Bereich zurückkehren kann.

Zerstöre Mauern ("destroy walls"):



In einigen Missionen die einzige Chance, zu gewinnen. Verdammt teuer und deshalb mit Bedacht einzusetzen. Vorher unbedingt speichern, denn womöglich investieren Sie Ihr letztes Geld in eine nutzlose Sackgasse. Natürlich überall anwendbar.

Diese Sprüche können nicht nur entwickelt, sondern auch gefunden werden. In manchen Szenarien erhalten Sie nicht die Chance, z. B. "destroy walls" zu entwickeln. Er kann aber gefunden werden!

Wie schon erwähnt, bietet das Spiel noch einige Bonus-Sprüche, die Sie nur finden und keinesfalls erforschen können:

- Ein Level mehr ("gain level"): Alle Kreaturen werden um einen Level befördert.
- Decke Karte auf ("reveal map"): Deckt die ganze Karte auf.
- Sichere alles ("make it save"): Alle unbefestigten Wände werden sofort befestigt.
- Übernehme Kreatur ("transfer creature"): Sie können Ihr Lieblingsmonster mit ins nächste Szenario nehmen. Erst am Ende aussprechen, da das ausgewählte Wesen sofort abgezogen wird.



oder was eben gerade da ist, in die Gegend, damit die Schützen in Nahkämpfe verwickelt werden, in denen sie nicht viel ausrichten können.

Elfen sind an sich schwach, jedoch eine Pein, wenn eine ganze Gruppe einen Raum besetzt hält. Hier müssen tatsächlich einige Ihrer stärkeren Kämpfer ran, die den Feuerballbeschuß überleben und bis auf Nahkampfentfernung herankommen.

Riesen ("giants") sind zäh und schlagkräftig. Wenn Sie einen für sich gewinnen, ist das sicher nicht von Nachteil.

Der Ninja (oder Samurai) ist die Hölle von einem Kämpfer. Einmal auf Level 10 gebracht, ist er fast unbesiegbar und macht alleine ganze Heldenscharen nieder. Beten Sie in Ihrem Tempel, daß nie einer gegen Sie steht und daß Sie einen finden, der seine Katana für Sie schwingt!

Hin und wieder ergibt es sich, daß Schützen, Magier und sonstige "gewöhnliche" Helden zu ihnen kommen (z. B. weit Sie ein Gefängnis des Feindes gefunden haben). Nun, Ihre Monster sind an sich die stärkeren Kämpfer. Wenn Geld und Futter knapp ist, sollten Sie womöglich über ein Opfer nachdenken...

Aufklärung tut Not!

In jedem Szenario ist von vornherein klar, wo der oder die Hauptgegner steht bzw. stehen, da die Eingänge immer sichtbar sind, Auf diese Weise können Sie Ihr Terrain schon mal einigermaßen abstecken. Dennoch sollten Sie aufpassen, da Ihre Imps immer wieder Mauern zu bisher unsichtbaren Bereichen durchbrechen, die hin und wieder mit üblen Überraschungen







Wichtig bei der Verseuchung des Feindes ist, daß wenigstens einer auf Ihrem Terrain steht und wieder zurückkehren kann. Der Effekt ist durchschlagend!

aufwarten: Plötzlich fällt eine Gruppe Helden über Ihre wenigen Warlocks her und verwüstet Ihr kleines Reich in wenigen Augenbricken. Schon allein aus diesem Grunde sollten Sie oft abspeichern, damit Sie beim erneuten Versuch in die andere Richtung graben. Aber alleine aus der Sicherheit heraus ist es den wenigsten gelungen, große Dinge zu vollbringen! Warten Sie also, bevor Sie sich in unbekannte Gegenden hineinbuddeln, bis Sie den

Spruch "sight of evil" erhalten. Der ist relativ billig (ja, auch zaubern kostet Geld!)



und bringt viel! Es lohnt sich nämlich wirklich, die Gegend auszukundschaften, da man auf diese Weise oftmals starke Kämpfer oder zusätzliche Zauberspruche erhält. Auch hier kommt Ihnen das Spiel entgegen. Wenn Sie mit Ihrem Cursor über schwarze Flächen fahren, hören Sie, wenn sich etwas tut. Ob es nun die Schritte aufund abgehender Wesen sind, oder ob plätscherndes Wasser verrät, daß jemand einen unterirdischen Fluß durchquert: Hier sollten Sie nun den Spruch des bösen Blicks anwenden und schauen, ob es etwas Lohnendes gibt oder ob eher Vorsicht geboten ist. Das Spiel



Solche Extrasprüche (wie hier "Kreatur in den nächsten Level übernehmen") findet man häufig, weshalb es sich lohnt, auch nach abaeschlossener Quest den Level weiter zu durchsuchen.



Nicht gerade übersichtlich, aber unterhaltsam wird es, wenn die Schlachten toben!

hilft Thnen mit deutsichen Strukturen, die selbst in unerforschtem Land sichtbar sind, weiter, Oft sind diese in den Ecken untergebracht und beherbergen Gold, einen tollen Zauber, ein gutes Monster, einen Helden oder gar einen leibhaftigen Horned Reaper! Das trifft auch zu, wenn das Szenano schon gewonnen ist, da es einen Spruch gibt, der es Ihnen ermöglicht, Ihre beste Kreatur mit ins nächste Szenario zu nehmen. Womit wir bei den Zaubersprüchen wären. auf die in einem Extrakasten gesondert eingegangen wird.

Der Kampf

Ob Sie wollen oder nicht - irgendwann ist es soweit: Der Kampf beginnt. An sich ist nicht viel dazu zu sagen, da Sie lediglich Ihre Monster per Hand of Evil ins Getümmel werfen müssen. Alles andere tun die dann selbst. Aber genau das ist der springende

Punkt: Sie können Ihre Monster nur über eigenem Gebiet abwerfen! Wenn dieses nahe genug beim gesichteten Feind endet, greifen die luftgelandeten Monster an. Wenn es zu weit weg ist und/oder der Feind gerade hinter einer Biegung verschwunden ist, gehen sie wieder heim. Es kommt also maßgeblich darauf an, daß Ihre Imps neue Gegenden so schnell wie möglich (in Feindrichtung) mit Fliesen ("tiles") belegen, damit Sie erfolgreich intervenieren können. Werfen Sie in diesem Falle die starken Kampfer nahe am Feind und die Fernkämpfer in der zweiten Reihe ab. Wenn ales vorbei ist, sollten Sie Ihre Kämpfer wieder einsammeln, um lange Rückwege zu vermeiden. Bringen Sie sie dann in die Wohnzimmer, da im Schlaf die Wunden schnell kuriert werden. Überlegen Sie gut, ob und wie Sie einen der o. g. Sprüche einsetzen. Warum



Internet: http:\\www.gameit.de email: Info@gameit.de T-Online: *Gameit# Game It! - D-87488 Betzigau

eise geiten meist für die deutsche Version ind. Elservice

Bei Nichtannahme berechnen wir DW 20, als Schadensersatz

PREISKNALLER

e in the Dark 1

e sie 2+Data aya al krondo

under ga Manager Pro ng Siee & sesari,

Diable Trial (2 Levels) 4

hs ege 2 C assic e managur Nev Managur

ar 11. Black asy imiera isocimi 96 Crassic nural GP kenstern

ien Jaipel Pius Jaipel 7 Classic

S ulh

of Master to

fy enhanced arth tem

Ridsendungen bite mit uns vorher absprechen

Nachnahmeversand DM 990 + 3. Postgebuhr ab DM 200, frei

Vorkasse / Scheck DM 690 ab DM 200 frei

Presse Stand 9 7 97 *= noch nicht verlugber am 9 7

N = Neu im Programm P = Pressanderung H = Hit, Superitiel

Fur Osterreich - Preise x 7,5 = OSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier Garne 111 - A-6691 Jungholz - Tel 05676/8372 and erfolgt mrt österreichischer Post und wird in OSch bezahlt. Kösten wie

ufibalt" inter # Ter Win95 Dragon Dide" Power Soccur" Sea Battles ires of ti Smart Pi

+ cosung Bumberman* Bug nets Fuch s e 3

Antara*

a mous 1 2 Is am plus sageddon s master 5000 W n95 sar on 2000 sar on 1000 Conflicts Manager 96 97 sanche 3 onquer I

nche 3 0
rand & Lonquet I
rand& Conquet I
rand& Conqu Data
rand & Conq. SVGA
rand & Conquet 2

imana a Conquer 2
2 Oata
2 + Data + Losung
Net Einsame Entsch *
Soundtrack
Imand Aces of L Deep
guest fe Luke
guest Earth*

ures Creatures Creatures Speed Win95 Prita * Hermet c Order* Reign*

Titel des Monats August:

> Floyd* 74,95

Kein Vertneb von "Erot k" oder ind zierten Spielen! Soccer Manager* Set Rayman Realms of Haunting + LOS Rebel Assault I Rebel Moon Rising Rebel Assault 2 Rebel and 2 Red Baron 2 Red Baron 2 Red Remember + LOSung Resident Evil® ar" H W ns" N I C E Day of Darkness" of Might & Magic 2 y stand y (sland Szenar en

Kundenservice groß geschrieben:

Bestellen Sie per Servoenummer 01805 / 225300 Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hullen)

Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇒

Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder andern

	4 40 DODGE RE GOT HO	N KAT I ON
ı	Hugo 4	59.95
į	rhiper um Galactica	69 95
	independence Day Win95"	74 95
	interstate 76	79 95
	Até vention	74 95
١	on & Blood*	69 95
	ron Man IXO	59.95
	shogud	64 95
	Jagged At lance 2	69 95
	James Bund	59 95 N
	Jed in ghts*	74 95
Į	Jelf ghte 31	69 95
ı	Sammanaliti	-

Sommeraktion

Forgende Spiele zum nor malen Preis jedoch mit

LOSungsheft!
Mant's Diablo D'seword 1+2
KKND Larry 7 Last Express MAX
Dullaws Realms of Haunting
Redneck Rampage Stadt der verio
enen Kinder Tombra der Z

Fauga or core 5	84 35
Last Express 4 Lösung	59 95
Last Rifes	69 95 44 95
Legacy of Kain	72.95
Le's ire Suit Larry 1 6 Class	44 95
Les pre Sunt Larry 7 + Los	69 95
Legacy of Kain Les Ire Suit Larry 1.6 Class Les Ire Suit Larry 7.+ Los Little Big Adventure 2.	74 95
Lomas	59 95
cold of the Realm 2 neu dt	70 95
hierzy Expans on Pack	19 95 59 95
Lost v.k.nes 2	59 95
M1 A2 Abrams	84 95
M1 A2 Abrams Mad Tv 2	49 95
Magic the Gathering	49 95
Marb e Orop	34 95
Marty 1+2	64 95
Master of Or on 2	69 95
MAK + LOSUNE	39 95
MDK + Losung	69 95
Mechwarr or Mercenar es	69 95
Megaman X3	34 95 77 95
Mela cords*	77 95
M.A W 195	69 95
Mnnopoly	54 95
Mnnopoly Monster Trucks*	69 95
Monster Truck Madness	69 95 72 45 69 95
M 13 Racer	69 95
Motor Mash*	67.95
ball 3 Win 95*	69 45
MTv Aean Flux	69 95
MT v.s. 5 amscape	44 45
Myst dt	64 95 84 95 69 95 74 95
Myst 2 (Rivent ^a	84 45
NBA Hangt me Win95"	69 95
Nascar Racing 2	24 95
NBA Jam Extreme*	69 95
N.D.A D.I.	60.06

Trops'
he Dev de'
he Dev de'
he Fa en'
he Fa my
he S mpsons
heme Hosp Ial
f gnter
wishark W n95'
he Commando
n c'
ancy St otal Man a* Lösungshefte ab DM 9 98

Trophy Bass Fish 2 Win95 e 64 95
Trophy Bass Fish 2 Win95 e 64 95
Twisted Meta Win95*
UFFA Champions League 97 64 95
UT mail Miss
S Navy Fighter 97 Win95
Vermeer Fighter 9

Star Wars Triology

ı				
١	Warcraft 2 Level Vo. 2	17	95	ľ
ı	Warcraft 2 Dafa	24	95	
ı	Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79	95	
ı		A		
ı	More War 100 neue Levels			
ı	Wallords 3"		95	
ı	Warphunter*	64	95	
l	Warwind .		35	
ı	Waterworld Strategy*		95	
ı	Wing Commander T 3*		35	
ı	Wing Commander 4		45	
ı	W peout 2097*		95	
ı	W zardry Gold	69	95	
ı	World Wide Soccer*	72	95	
ı	WWF in your House		95	
ı	X Com Apoca ypse		35	
ı	X Men*	69		
l	₹ Wing vs. Tie Fighter	69		
ı	X Wing vs. Tie Fighter Zapiti Zapatalism Deluke		95	
ı	Zapata sm De ure	44	95	

Jedi Knights* 74,95 Resident Evil* 69.95 Shadow Worrior* 69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

Star Trek

Agent Armstrong

Imperium Galactica

X-Wing vs. Tie Fighter

Anstoss 2

Dominion*

Earth 2140

Comanche 3

Golf	
Ze Kilik Haus 4 W 95 PGA Eurotour Classic PGA Tour Pro Links LS Links LS Kurs Collection 1 3 Links 186 T 531 Te P Stanherz Lab	29 95 N 69 95 N 849 95 849 95 10 95 P
Flugsianulator	

incw ort & Scen. Das gne pg ade 1 Adventures 1 & Object Design

 Sammelausgab 	еп
Action Pack	69.95
Anara Must mension Pro Probeir	39.95
Blue Byte Co.lection	39.95
Essenta, Selection Fught	29.95
funsoft Strategie Edition	49.95
An enderny lagger A lance Farser for Capture Blox 50 Sockur Marin Villar and Jilling Die A	29,95 P

Medius and a Minter complex cognish Medius and complete and Carebrack an

eri a Nova, flani azy Generali. Magri - a	
imani he Aci la Soci er i habil Over	lord's
Mystery Pack	84.95
Phantasmagoria - Fuebriel Rnight 2	
P.nha.,	19,95
1 pper A 10 Atra Ambati Ambi	A Exeam
s diame Mobal	
Players Paradise	24.95
upliere Spraterd y y portee	r gept
RAGINE PACK	39.95
In the area features on Francis Pacific	
Sp.e.e.osungen and Cheats	24.95

Westwood Computer 69.95

Multimedia	
Teleinto 5 0 Microsoft Multimedia	34.95
3 D F Imstudio Win95 Cineman a 97	69 95 59 95
Encarta 97 Enzykiopädie Encarta Weifat as	169 95
ага у 4	4 45 P

y Spiele Action 44

69,95

69,95

69,95

69,95

34,95

69,95

69,95

HARDWARE

Speicherbausteine PS/2
60ns
Aufgrund der derze i gen starken
Schwankungen bitte aklue ie Ta
gesprie se erfragent

	/9yalicks	
5 P	Notebook Joystick Marta	149 9
Į.	Alfa Dreed Joypad	22 9
	Alla Two Box	
		29 3
	Alfa Quad Bos*	74.91
	CH Products	
	F grast ck	59.91
	F antstick Pro	99 91
	F 16 F att Stick	74 91
	F 16 fig mbal Stick	129.91
N	F 16 Fighter Stick*	1999
N	wirtua Pilot	1,9 4
	Virua P of Pro	169.91
	Thioffie	129.91
	Thight wiPro	.69 91
	Peda 5	99 91
	Peda s Pro	169 91
	Gravis	,
	Gamepad	29.91
	Gamepad Pro	49.9
	Analog Pro	39 91
	Візсьбань	54 31
N	Thunde bird	84 4
	Fren d 2	, 29 91
N	Gr p + 2 Game Pads	. 39 9
ra	Gr., 2er Pack	59 9
	Logitech	233
	Thinde pad	29 91
	WingMais ight	44 9
	W ngMan extreme d gita	84 9
	Acare inc	10.00

microson Sidewinder Gamepad 59 95 Sidewinder Pro 87 91 Sidewinder Pro 91 104 95 Thrustmaster 49 95 Thrustmaster 49 95 TM Formiza T1 Lenkrad 2, 9 95 TM T2 Lenkr + Palye P 97239 95 Soundkarten

LÄDEN

Böblingen: Poststr 36



Kempten: In der Brandstatt 6



Lindau: Kolpingstr 3

Neu! Ab 20.9. Am Römerpark

ms /F Wrestleman.

r John norwerd* - dust legigant Planer 2 le 1-2 Fraction (le by 2 pro 4 cotong ICD ablo www.gameit.de Links zu Suchmaschinen lugge 2 y Sch Compilation ando a Akte y h Jimpfe W 695 y ed e 2 M Ssion y ed e 2 Ubers ødter y ed e 2 Sett e down y ed e 2 Sett e down y ed e 2 Sett e down r Assault acing" Eighting Ealcon" Lightning

Preisaktion! Jagged Alliance2 59,95 Larry 7 incl. Lös. 59,95 MAX incl. Lösung39,95 MDK incl. Lösung59,95 Orionburger dt. 39,95 Panzer Dragoon 39,95 Trash it! 59,95

S + LOSUNB

SPIELETIPS DUNGEON KEEPER

Auf einen Blick:

- Türen und Fallen
- Kein Geld mehr?
- Krisen
- Szenarien
- Besonderheiten

sollten Sie einen Gegner verseuchen, der ohnehin gleich fällt? Ein strategischer Rückzug ist hin und wieder besser als der berserkerhafte Angriff!

Türen und Fallen



Es gibt eine Tür, die gut genug für Sie ist: die magische Tür. Alle anderen halten den Feind nur sehr kurz auf. Sie dienen vor allem dem Zweck, Ihre Imps daran zu hindern, in (momentan noch) zu gefährliche Bereiche einzudringen. Fallen können aber eine gute Sicherung sein, insbesondere, wenn Sie gleich mehrere aufstellen. Ein Tip am Rande: Bauen Sie trotzdem, wo es geht, eine Tür oder eine Falle ein. Wenn Ihnen das Geld ausgeht, können die Teile verkauft werden, was im Test oftmals gerade die Summe einbrachte, die ge-

braucht wurde, um doch noch zu gewinnen. Ab und zu werden Sie Räume finden, die einen starken Zauberspruch beinhalten, jedoch von vielen Fallen gesichert werden. Tja, jetzt müssen Sie entscheiden, was Ihnen die Entdeckung wert ist, denn einige Kreaturen werden Sie opfern müssen, bis die Fallen ihre Munition verschossen haben. Speichern Sie also vorher ab.

Kein Geld mehr?

Sie haben viel Gold und fühlen sich sicher. Ihre Forscher haben alles entdeckt und gehen zum Training über. Und plötzlich rinnt es dahin, Ihr Gold. Tja, wenn an die 30 Kreaturen trainieren, kostet das jede Menge Geld! Je höher der Level, desto teurer wird es! Wenn Ihre Reserven begrenzt sind, sollten Sie jetzt einen Angriff wagen. Schauen Sie im Info-Fenster, wie viele Monster der Feind hat, und trauen Sie sich. Wahrscheinlich gewinnen Sie ohne Probleme. Im anderen Falle wären spätestens am nächsten Zahltag alle Kreaturen "annoyed", weil sie nicht bezahlt werden! Im Notfall hilft nur eines: Türen, Fallen und Räume (z. B. Werkstatt) wieder verkaufen! Ubrigens: Auch der Scavenger Room verschlingt Geld! Manche Ihrer Kreaturen gehen gerne von sich aus dort hin,



Solche Massenangriffe erleben Sie im letzten Level! Oft können Sie mit dem Steinschlag operieren und die Gegner einfach begraben.

um ihresgleichen anzulocken. In von Mücken umschwärmt werden, Zeiten der Not sollten sie per in einen Raum und verschließen Hand weggebracht werden. die Tür. Anschließend holen Sie

Krisen

Auch der Feind ist ein gemeiner Hund, nicht nur Sie (mit Verlaub!). Auch er verseucht Ihre Monster, und Sie haben dann die Pest im Dungeon. Aber das Problem vertiert an Schrecken, wenn Sie einen Tempel haben. Am besten werfen Sie alle Monster, die von Mucken umschwarmt werden, in einen Raum und verschließen die Tür. Anschließend holen Sie diese per Hand gruppenweise heraus und werfen sie beim Tempel ab (nicht in den Pool!). Schon nach wenigen Runden sind sie geheilt. Danach sollten sie etwas schlafen und sind dann bald wieder ganz die alten. Wenn Sie eine schlechte Meldung nach der anderen bekommen (Kreaturen desertieren, sind beleidigt,

ĥ

SZENARIEN

Wie unterscheiden sich die Szenarien?

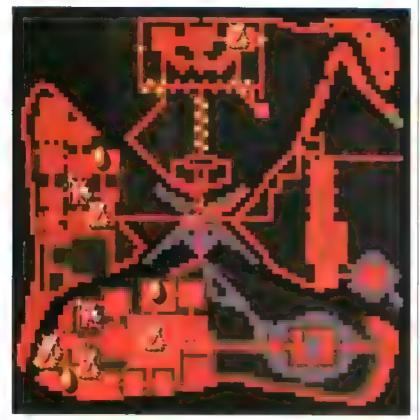
Es gibt einige grundlegende Varianten:

- Sie treten gegen einen oder mehrere rivalisierende Keeper an. In diesem Fall haben Sie viel Zeit, da die anderen offenbar froh sind, wenn sie in Ruhe gelassen werden. Nennen wir das den "Fall A".
- Helden durchwühlen systematisch den Untergrund und brechen irgendwann durch eine unzulänglich befestigte Wand in Ihr Reich ein. Das wird meist recht hektisch, weil es oft zu früh passiert. Ihre Monster konnten noch nicht genug trainieren und werden zu Massen hingeschlachtet. Nennen wir das den "Fall B".
- Ihr Endgegner ist der sogenannte "Lord of the Land", ein Ritter, dem Sie nicht zu früh begegnen sollten. In diesen Szenarien liegen die Goldreserven oft so, daß Sie durch Areale müssen, die von Schützen oder Zwergen bewacht werden. Diese Helden verhalten sich jedoch defensiv und gehen von sich aus nicht gegen Sie vor. Das ist "Fall C".
- Untervariante 1: Fall A mit viel Gold oder gar einem Edelsteinvorkommen ("gems"), das unendlich Gold liefert. Sie haben alle Zeit der Welt, um Ihr Dungeon so auszubauen, wie es Ihnen gefällt, und können all Ihre Monster auf den höchsten Level trainieren, bevor Sie zum Angriff übergehen.
- Untervariante 2: Fall A mit wenig Gold. Hier müssen Sie entscheiden, was Sie mit dem spärlichen Einkommen anfangen. Sie sollten nicht jeden Raum bauen, sondern Ihr Geld in Trainingseinheiten investieren, damit Sie zum Angriff übergehen können, solange Sie noch in der Lage sind, Ihre Monster zu bezahlen.

Meist ist es so, daß genug Gold da ist, um alles zu bauen, und reichlich Zeit zur Verfügung steht, um die Wesen anständig zu trainieren bzw. alle Forschungen erfolgreich abzuschließen.



Oftmals ist der kürzeste Weg nicht der beste, wie hier in Level 21: Einige Helden sitzen genau auf dem Weg zur Goldader im Osten.



Kräftig durchwühlt! So sollten Sie bei jedem Level verfahren. Der Spruch "sight of evil" hilft bei der Suche nach lohnenden Schätzen.

kämpfen miteinander), läuft ir- tress im Tempel-Pool. Womöglich gendetwas aus dem Ruder. Benutzen Sie nun den Assistenten, and schauen Sie, was dieser macht. Am besten ware es dann, einen älteren Spielstand zu laden Fall sein muß. Opfern Sie mal die und die gezeigten Maßnahmen bereits jetzt einzuleiten. Die andere Alternative ist natürlich die, nun anzugreifen und das Szenano zu Ende zu bringen!

Besonderheiten

Sobald Sie ein Gefängnis und eine Folterkammer haben, sollten Sie diese Räume auch nutzen. Ein gefolterter Feind verrät oft wichtige Dinge (Lage des Feinddungeons) oder läuft zu Ihnen über! Je nach Güte des Helden kann das schon eine langere Tortur erfordern, weshalb er auch einigermaßen bei Kräften sein sollte. Ein fast toter Feind stirbt schneller, als er sich überlegen kann, ob es bei Ihnen vielleicht auch schon ist! Der Horned Reaper ist vielleicht den Reaper, der den woh, das starkste Geschopf im Spiel. Er maht mit seiner Sense ganze Heerscharen von Feinden nieder und nimmt selbst dabei gesetzten Zauberspruchen makaum einen Schaden. Nur er chen Sie fast jeden Feind nieder. kommt nicht einfach so. Einmal So, nun ist alles gesagt. Beginwurde er im Test gefunden - das inen Sie nun mit Ihrem Weg der war's. Aber es gibt noch einen Finsternis. Viel Spaß! Weg: Opfern Sie ein hochrangiges Wesen, z. B. eine Leve.-7-Mis-

gefällt das den Göttern, und der Reaper ernebt sich aus dem Naß! Aber bitte: Vorher abspeichern, da dies nicht zwangslaufig der unterschiedlichen Monster und schauen Sie sich die Konsequenzen an, das ist teilweise sehr lustig. Wenn die Stunde des Kampfes näher rückt, das Gold jedoch zu Ende geht, gibt es noch einen Weg: Machen Sie aus Masse Klasse! Werfen Sie alles, was durchschnittlich ist, in den Eingang (den Sie anschließend absperren), und behalten Sie nur die wirklich guten Monster (hochrangige Drachen und Warlocks, Mistresses, vorhandene Vampire). Durch die vielen Leichen im Eingang bekommen Sie noch diesen oder jenen Vampir zusätzlich. Diese auserwählte Elite trainieren Sie, so lange es geht. Zur rechten Zeit noch ein gutes Opfer bringt Trupp abrundet. Sie werden sehen: Mit fünf oder sechs wirklich guten Kreaturen und richtig ein-

Uwe Symanek

MENIC Die Games Spezialisten

MMC-Bestseller PC CD-ROM	
Anstoß 27	9,-
D-Into'973	34,-
Dominion7	9,-
Dungeon Keeper7	9,-
Floyd*7	9,-
Jedi Knight*8	9,-
Mercenaries 3DFX7	9,-
Pandemonium7	9,-
Redneck Rampage7	9,-
Shadow Warrior7	
X-Wing vs Tie Fighter7	9,-
X-COM Apocalypse (DV)7	9,-

DV = dt. Version, EV = engl. Version, * = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Anderungen und Irrtumer vorbehalter Händleranfragen erwünscht. Vorbestellung erbeten

MMC Peripherie-Empfehlung
Maxl Sound 64 Homestudio
Maxi Sound 32 Wave FX PnP
Maxi Booster 240
Maxi 3DFX
CH Bundle Combat Stick/Der Pro Throttle 299,70,-
Thrustmaster Bundle F 16 FLCS/TQS504,99,-

MMC-Grundgerät: Mini Tower, Pentium Board mit Intel Chipsatz, 3,5" Lautwerk, HDD Wechselrahmen, vormontiert nur 379,- DM

Wir bieten:

- Network-Gaming (bis 16 PC)
- Jede Software vor dem Kauf testen
- Installations-und Update Service
- · Scannen, Drucken, Plotten
- Internet
- Special Event Nights:

Jeden Samstag ab 22 Uhr Info unter Tel.: 02 21/9 23 31 45

Wir suchen:

Werbe- und Einkaufspartner! · Triple M GmbH · Herr Lankes Industriestr. 161 c · 50999 Koln · Info-Tel.: 022 36/96 24 64 01

Bestellannahme: Mo. – Sa. 10-22 Uhr

Beratung + Verkauf zu den gesetzlichen Öffnungszeiten

Demnächst auch in Münster Ägidiusstr.

MMC - Köln

Luxemburgerstr. 26

50674 Koln

Tel.: 0221/9233145

Fax: 0221/9233147

MMC - Bochum

Victoriastr. 41

44787 Bochum

Tel.: 0234/9129020

Fax: 0234/9129021

Versandbedingungen: Alle Preise stud Versandpreise in DM incl. MwSt. zzgl. Versandkosten in Höhe von 11,- DM Sendungen ab 250. DM ini Inland sind versandkostenfrei. Wir berechnen 30. DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung.

- Was ist neu? Strategischer
- Bereich Taktischer Bereich
- Die erste Woche
- Los geht's
- Der erste Kampf

Wenn man bei den Online-Diensten in die Spielerforen schaut, stellt man fest, daß immer noch sehr viele Spieler über "UFO -Enemy unknown" und "Terror from the Deep" sitzen und sich den Kopf darüber zerbrechen, wie denn nun die Welt am besten zu retten wäre. Im dritten Teil der Serie legt MicroProse noch einmal einen drauf.



X-COM APOCALYPSE TEIL 1: DER ABWEHRKAMPF

s gibt praktisch keine Strategie, die nicht irgendwie zum Erfolg führen könnte, und die Wege zum Sieg sind zahlreich. Deshalb gleich hier und besonders deutlich: Bei der nachfolgenden Lösung kann es sich nur um einen Vorschlag handeln, dem Sie folgen können. Vielleicht ist diese oder je-Motivation für ein erneutes Teil der UFO-Serie erkennbar ist, Spiel hebt. Der erste Teil dieses Vorschlages führt Sie von der beiden Vorgängern zu tun. Um ersten Berührung mit den fremden Wesen über gewaltige Abwehrschlachten hin zu dem Wendepunkt, an dem Sie zur Offensive übergehen und Ihrerseits den Aliens mit Feuer und Eisen antworten können. Die 106 Probespiele wurden im zweiten

Schwierigkeitsgrad durchgeführt, welcher aber bereits durchaus geeignet ist, auch geübte "X-COMler" zu fordern.

Für die alten Hasen: Was ist neu?

Wenngleich das Spiel von der Handlung und den maßgebline Anregung dabei, die Ihre chen Abläufen her eindeutig als hat es nicht mehr viel mit den es kurz zu sagen: Alles ist schöner, besser, vielfältiger und intelligenter. Schauen Sie sich die wichtigsten Neuerungen an:

Strategischer Bereich

 Ihre Haupteinkunftsguelle ist zunächst der Senat der Stadt,



Ein wehrloses Wesen, das nur der Fortpflanzung der Aliens dient.

der von Woche zu Woche sehrergebnisorientiert festlegt, in welcher Höhe die weiteren Mittel fließen werden.

- In der Stadt gibt es sehr viele Interessensgruppen, Industriefirmen, Dienstleister und kriminelle Organisationen, die untereinander konkurrieren, paktieren oder sich bekämpfen. Auch Sie können Bündnisse eingehen oder

 Außer gehen und nieder-Kriege anzetteln, oder Sie müssen sich der Übergriffe verärgerter Gruppen erweh-
- Die Forschung erstreckt sich nun auf die Gebiete Molekular-Biologie und Quantenphysik. Für jeden Bereich gibt es begrenzt spezielle Wissenschaftler.
- Wissenschaftler und Techniker können nicht mehr zu Hunderten rekrutiert werden. Sie sind nun in Teams zu 5 oder 10 tätig. Jede dieser Personen verfügt über einen persönlichen Fähigkeitslevel.
- Artefakte, die noch nicht erforscht wurden, können nicht verkauft werden.
- Alienleichen bringen kein Geld mehr.
- Dinge, die zu kaufen sind, stehen, je nach Verhältnis zum Hersteller, in begrenzter Anzahl zur Verfügung, Sind Sie mit dem jeweiligen Hersteller verfeindet, wird er sich weigern, Ihnen etwas zu verkaufen bzw. etwas für Sie zu tun (z. B. Transporte auszuführen).

Taktischer Bereich

- Die taktischen K\u00e4mpfe k\u00f6nnen nun wahlweise in Echtzeit oder in Runden ausgeführt werden.
- All Ihre Soldaten verfügen von Beginn an über gewisse PSI-Fähigkeiten, die entwickelt werden konnen.
- Sie können von Beginn an Menschen rekrutieren. Wenn Sie mit den jeweiligen Interessensvertretungen (dazu später mehr) gut stehen, kommen Mutanten (gute PSI-Fähigkeit) und Androiden (berserkerhafte Kämpfer, ab-

- solut resistent gegen PSI-Angriffe) hinzu.
- Zugriffe auf das Inventory während des Kampfes kosten im Runden-Modus keine Bewegungspunkte (BP) mehr. Sie können also beliebig oft Gegenstände wechseln; nur wenn Ihr Soldat etwas vom Boden aufhebt, kostet das 6 RP
- knien können die Soldaten nun auch laufen, springen und kriechen.
- Die Soldaten operieren in Trupps bis zu 6 Personen. Jeder dieser Trupps kann auch insgesamt befehligt werden (z. B. Trupp 1 läuft geschlossen von A nach B), was sehr viel Arbeit spart.
- Auch während des Kampfes können neue Trupps gebildet werden.
- Das Medi-Kit heilt wieder nur kritische Wunden. Allerdings versorat sich der verwundete Soldat nun selbst und braucht keinen anderen mehr dazu. Man kann mit dem Medi-Kit keinen Ohnmächtigen mehr aufwecken und auch die Energie eines Erschöpften nicht mehr herstellen.
- Ernsthaft verletzte Agenten können auch während des Kampfes durch spezielle Ausgänge in Sicherheit gebracht werden.
- Im Echtzeitmodus können Befehle gegeben werden, während das Spiel angehalten wurde. Auf diese Weise ist man jederzeit in der Lage, sich auf neue Situationen einzustellen.
- Die Künstliche Intelligenz (KI) Ihrer Truppe und die der Aliens wurde gewaltig verbessert.

Die erste Woche

Los geht's!

Zu Beginn haben Sie eine gut ausgebaute Basis, einige "Agenten", Wissenschaftler, Ingenieure und \$100.000,-. Bauen Sie gleich noch zwei Unterkünfte, ein Bio-(B) und ein Physiklabor



Blitzschnell, tödlich, aber zum Glück sehr verwundbar: Auch dieser Wurm ist eines der Stadien, die so ein Alien während seiner Entwicklung durchläuft.

(P). Bis diese Einrichtungen fertiggestellt sind, dauert es einige Tage. Rekrutieren Sie nun noch einige Agenten; insgesamt sollten Sie zwolf haben, um daraus zwei Trupps à sechs Agenten formieren zu können. Als nächstes veranlassen Sie sofort die Erforschung der Dimensionstore und des Bio-Transportes. Nun schauen Sie sich (am besten aus der Vogelperspektive) die Stadt an: Sie werden einige helle Punkte bemerken. Das sind die Dimensionstore, durch die die

Aliens eindringen. Sie sollten genügend Geld übrig haben, um bereits jetzt eine zweite Basis anzuschaffen. Kaufen Sie eine für \$30.000,-. Auch dort werden zunächst ein Lager, zwei Unterkunfte sowie ein B- und ein P-Labor in Auftrag gegeben, Nungehen Sie einkaufen. Da Ihre Leute zu Beginn lausige Schützen sind, werden Sie eine Menge Munition benötigen. Kaufen Sie also die Vorräte an Laser-Munition und panzerbrechenden (AP) Geschossen für die MGs und die automatischen Kanonen auf. Einige Magazine mit Explosiv- and Brandmunition (HE and IN) sollten ebenfalls beschafft werden. Weiter brauchen Sie nun nur noch eine Menge Handund Gasgranaten und zwei oder drei weitere "Stun-Grapples" (Betäubungsgeräte). Ist Ihr Geldvorrat bereits erschöpft? Kein Problem, bald wird verdient!

Der erste Kampf

Es wird nicht lange dauern, bis der erste Alarm ertönt: Die Aliens versuchen, ein Gebäude zu



Nach der ersten Woche können Sie diesen relativ guten und wendigen Jäger erstehen.

Auf einen Blick:

- Echtzeit oder Rundenkampf
- Abfangtip Die zweite Woche
- Neue Anschaffun-
- Alarmbereitschaft

infiltrieren! Beladen Sie nun Ihren Jäger mit vier Agenten und dem Transportmodul für Zuladung ("cargo-module"). Die Soldaten sollten nur mit Laserund Maschinengewehren sowie einigen Gas-Granaten ausgerüstet werden. Nehmen Sie auf keinen Fall Handgranaten, Explosiv- oder gar Brandmunition mit! Achten Sie auch darauf, daß die Lasergewehre an die Agenten mit den höchsten Genauigkeitswerten verteilt werden. So, nun sind Sie bereit. Und los geht's. Die erste Regel lautet: Egal, ob im Rundenoder Echtzeitspiel, suchen Sie nicht lange nach dem Feind, sondern sofort nach einer geeigneten Stellung, die ein weites Sicht- und Schußfeld bietet. Im Nahkampf sind Ihre Männchen den Aliens in jeder Hinsicht unterlegen, weshalb diese auf Distanz bekämpft werden müssen. Eine aute Position ist immer das Ende eines Korridors. eine Ecke in einer Halle mit Blick auf die Eingänge und Aufzüge oder, mit etwas Abstand, vor einem Aufzug. Sie müssen den Feind nicht suchen, da er schon bald zu Ihnen stoßen wird. Ihre ersten Gegner sind in der Regel der Multiworm und der Spitter. Beide sind anfällig gegen Gas, der Spitter ist überhaupt durch alles recht schnell zu erledigen. Sollten Sie einen Multiworm töten, werden Sie plötzlich mit vier neuen Gegnern konfrontiert: Den ungemein schnellen und tödlichen Hyperworms. Diese Wesen sind zwar sehr leicht verwundbar ein Treffer von irgendwas genügt - aber sie sind andererseits sehr schnell und beißen einen Agenten in Sekunden zu Tode, wenn sie an ihn herankommen. Bis auf weiteres sollten Sie deshalb in Gebäuden versuchen, die Multiworms mit Gas zu betäuben.

Echtzeit oder Rundenkampf?

Im Echtzeitmodus geht das so: Sobald eines dieser Wesen auftaucht, drücken Sie den "Pause"-Knopf. Nun wechseln Sie in das Inventory des Agenten, der in der besten Position steht. Geben Sie ihm eine Gasgranate in die Hand, wechseln wieder auf das Gefechtsfeld und aktivieren nun die Granate mit einer Verzögerung von ca. 1,25 Sekunden. Nun geben Sie den Befehl, zu werfen, und klicken auf das Ziel. Erst jetzt drücken

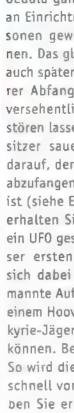


Auf Distanz verschießt dieser Koloß sehr gefährliche Explosivgeschoße, im Nahkampf benutzt er eine Art Disruptor Canon. Keine Angst: Er ist langsam und sehr leicht zu erlegen (sogar mit Gift B!).

Sie wieder den Echtzeitknopf und werden sehen, wie Ihr Agent die Granate wirft. Merken Sie sich diese Vorgehensweise, da später viele Echtzeitkämpfe nur durch dieses Wechselspiel zwischen Befehlsgebung im Pause-Modus und normaler Zeit zu gewinnen sein werden. Im Rundenmodus gehen Sie im Prinzip genauso vor, nur daß die Herumklickerei hier entfällt. Warum, so werden Sie sich fragen, soll man in Gebäuden nicht mit den schweren Kalibern antreten? Aus einem einfachen Grund: Wenn der Schaden, den Sie anrichten, zu groß ist, wird Ihnen die soeben gerettete Organisation eine Rechnung präsentieren, die sich gewaschen hat. Wenn Sie nicht bezahlen (was zu Beginn auch fast unmöglich ist), haben Sie einen neuen Feind. Es kommt sogar vor, daß viele Organisationen grundsätzlich sauer reagieren, wenn Sie auftreten und Sie für Schaden zur Kasse bitten, die nachweislich von den Aliens angerichtet wurden. Sollte eine Organisation "unfriendly" oder gar "hostile" werden, bekommen Sie von dieser nichts mehr geliefert und müssen, bei erneuten Übergriffen der Aliens, sogar gegen den Werkschutz kämpfen, was gar nicht schön ist. Außerdem kann es passieren, daß Ihr Stützpunkt angegriffen wird. Speichern Sie deshalb vor jedem Einsatz ab und

Diplomatieanzeige, ob sich am Status der Gesellschaft etwas verändert hat. Es ist tatsächlich so, daß viele Einsätze mit etwas Geduld gänzlich ohne Schäden an Einrichtungen oder Zivilpersonen gewonnen werden können. Das gleiche trifft übrigens auch später auf die Aktionen Ihrer Abfangjäger zu: Wenn Sie versehentlich ein Gebäude zerstören lassen, reagieren die Besitzer sauer. Achten Sie also darauf, den Feind vor der Stadt abzufangen, solange es möglich ist (siehe Extrakasten). Alsbald erhalten Sie die Meldung, daß ein UFO gesichtet wurde. In dieser ersten Woche handelt es sich dabei lediglich um unbemannte Aufklärer, die leicht von einem Hoover-Car oder dem Valkyrie-Jäger abgefangen werden können. Bergen Sie die Wracks! So wird die erste Woche relativ schnell vorübergehen. Was haben Sie erreicht? Nun, mit etwas Glück haben Sie bereits die UFO-Typen 1 und 2 geborgen, die schon mal erforscht werden können. Vielleicht ist es sogar gelungen, das Bio-Transportmodul fertigzustellen, und Sie haben schon das eine oder andere Exemplar der Aliens lebend geborgen. Wenn nicht, auch kein Problem. In der zweiten Woche wird ohnehin alles wieder anders.

schauen Sie anschließend in die



ABFANGTIP

Tip Die Valkyrie und der Hawk sollten, voll be-

tankt und aufmunitioniert, in Gebauden nahe der Dimensionstore stationiert werden (es ist völlig egal, ob das Gebäude einer feindlichen oder freundlichen Organisation gehört), um auftauchende UFOs so schnell wie möglich angreifen zu können.

Der Retaliator und der Annihilator brauchen keinen Sprit. Man muß sie also nicht in Gebauden stationieren, sondern kann sie direkt bei den Dimensionstoren "in die Luft hängen". Das spart Anflugswege und mindert die Schäden an der Stadt! Achten Sie hierbei auf diese Tore, da deren Standorte iederzeit wechseln können!



Gerade zu Beginn einer Ihrer ärgsten Feinde, da er durch konventionelle Waffen nur sehr schwer umzubringen ist. Versuchen Sie, einen lebend zu fangen, da auch er Aufschluß über die Lebenszyklen der Wesen gibt!



Hoffentlich haben Sie bereits Androiden in Ihrer Truppe, wenn dieser Kerl aufkreuzt! Er kann fliegen und dreht garantiert einen Ihrer Leute per PSI-Angriff um! Zum Glück ist er ebenfalls sehr leicht zu erledigen.

Die zweite Woche

Neue Anschaffungen

Wenn Sie diese und jene Gesellschaft von Aliens befreit haben, einige der UFOs erledigt haben und womöglich eine oder zwei Forschungen zu Ende brachten, ist der Senat erfreut ("pleased"), überweist Geld und kün-

digt eine Aufbesserung des Budgets an. Nun gehen Sie wieder einkaufen. Zunächst entblößen Sie den Valkyrie-Jäger von jeglicher Ausrüstung und verscheuern ihn. Bestellen Sie den wesentlich besseren Hawk-Jäger, auch wenn Sie deshalb eines Ihrer Hoover-Cars zusätzlich verkaufen müssen. Im Bereich der Agenten-Ausrüstung finden Sie am Ende der Liste noch einen weiteren Kampfanzug, nämlich den der Firma MARSEC. Die Teile sind zwar deutlich schwächer als die des Mitbewerbers MEGAPOL, haben aber dafür den Vorteil, etwas leichter zu sein. Vor allem bietet der Brustpanzer die Möglichkeit, herumzufliegen. Da dies ein unschätzbarer taktischer Vorteil ist, kaufen Sie davon sechs. Warum nur sechs? Nun, es reicht meist vollkommen, mit sechs gut ausgerüsteten Soldaten in den Kampf zu ziehen, während die anderen in der Basis trainieren oder ihre

Wunden versorgen. Die nächsten Alarme haben nun bereits einiges an Schrecken verloren, da Ihnen die Hyperworms nun nicht mehr an die Wäsche können und sich Ihre Mannen deutlich schneller bewegen.

Alarmbereitschaft

Alsbald wird wieder ein UFO-Alarm die Leute erschrecken, Ihnen jedoch die Chance eröffnen, den Typ 3 einzufangen und, spätestens jetzt, die ersten lebenden Exemplare zu bergen. Bevor Sie zur Abschußstelle fliegen, sollten Sie nun Ihre Agenten mit allem ausrüsten, was gut und teuer ist: automatische Kanonen mit HE- und IN-Geschossen und reichlich Handgranaten. An der Crash-Site angekommen, lassen Sie Ihre Leute in einigem Abstand fliegend Position vor dem Eingang des UFOs beziehen.



IHR WERDET MICH NOCH KENNEN!







Nun warten Sie einfach ab, bis sich die ersten zeigen. Ihr ärgster Feind ist nun der sogenannte "Popper", der, wie ein Wahnsinniger rennend, neben oder unter Ihren Leuten explodiert und beträchtlichen Schaden anrichtet. Üben Sie nun den Einsatz der rechten Maustaste: Sobald so ein Selbstmordgeschöpf auftaucht, halten Sie das Spiel an und klicken Sie mit der rechten Maustaste über dem Biest. Es wird nun durch vier Markierungen gekennzeichnet, was bedeutet, daß alle Ihre Leute auf dieses Ziel schießen. Aber Vorsicht: Wenn es mit HE- oder IN-Munition erwischt wird, explodiert es trotzdem. Also, ebenfalls im Pause-Modus, noch schnell die Munition auf AP gewechselt. Versuchen Sie als nächstes, einen der Hyper- und Multiworms mit Gas zu betäu-



ben, da diese Geschöpfe für Ihre Forschung sehr wichtig sein werden. Sobald Sie merken, daß keiner mehr nachkommt, können Sie in das Schiff eindringen und in den ersten Stock hinauffahren. Womöglich finden Sie dort noch einige Spitter und/oder Anthropoden, auf jeden Fall aber einige merkwürdige Geschöpfe: den Chrysalis und die Eier der Aliens. Letzteren sollte niemand zu nahe kommen, da sie sehr wehrhaft sind, wenn auch nur auf kurze Distanz. Wichtig ist, diese Wesen zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht umzubringen.



Autopsien

Wenn alle anderen Gegner erledigt sind, endet der Kampf und die Geschöpfe werden automatisch zu Ihrem Stützpunkt verbracht, wo sie dann weiter erforscht werden können. Versteigen Sie sich nicht in unnütze Bemühungen, weitere Aliens lebend zu fangen. Das geht später wesentlich leichter und bringt außerdem keine ersichtlichen Vorteile. Die Autopsien reichen vorläufig. So, nun wären die er-

Eine Ausstattungsvariante für Annihilator und Retaliator. Die Schilde sind wirklich gut und ermöglichen auch längere Kämpfe gegen viele Feinde.



(ro

DER X-COM 3 TECH-TREE

(rot = bevorzugte Gebiete, wenn mehrere gleichzeitig zur Auswahl stehen)

Quantenphysik

Dimension Gates

Nach UFOs Typ 1,2 und 3
alien propulsion system
großes Physik-Labor
(egal, welches System der Aliens zuerst erforscht wird)
alien control system
alien energy system
ermöglicht Erforschung der small disruptor gun

advanced security station

dimension probe

the alien dimension (nach Eindringen, Ruckkehr nicht notig) große Werkstatt

interdim. Biotransport (Schlüssel für eigene Kampfflieger!!! Vorerst nur erforschen, nicht bauen) explorer (nur erforschen, nicht bauen) retaliator

annihilator (nach UFO 9 "Battleship")

Weitere durch UFOs bedingte Forschungsmöglichkeiten

Typ 1-7 Xcom weapons control system
Nach Typ 7 small disruptor shield

medium disruptor canon

disruptor bomb + disruptor multi bomb

stasis bomb

Nach Typ 9 heavy disruptor canon

large disruptor smeld cloaking field device teleport device für Jäger

disr. canon + small disr. shield + pers, disr. shield disruptor armour ergibt automatisch dimension destabilizer (Einhandwaffe)

Biochemie

Bio transport module

Chrysalis, egg, alle Würmer Alle Würmer (lebend + tot) the alien life cycle the alien genetic structure

bio warfare

toxin A + toxigun

nach alien genetic structure toxin B

nach erstem Wurm (tot) Wenn probe zurück: toxin B advanced bio lab alien building type 5

Weitere Artefakte, die erforscht werden können (Reihenfolge des Auffindens zufällig):

- 1: brainsucker launcher (bio)
- 2 disruptor gun
- 3. devastator cannon
- 4. boomeroid (semiintelligente Mine mit Naherungszunder)
- 5: personal cloaking device (ca. 10. April)
- 6: vortex mine (Handgranate)
- 7: personal disruptor shield
- 8: entropy-launcher (bio)
- 9: dimension missile
- 10: personal teleport device (ca. Mitte Mai)

sten Schritte getan. Alles weitere hängt davon ab, wann die Aliens jeweils mit einem neuen Typ Ufo aufkreuzen, welche Artefakte Sie bis dahin gefunden und erforscht haben und wieviel Geld zur Verfügung steht, um notwendige Anschaffungen zu tätigen bzw. neue Errungenschaften konstruieren zu können. TIP: Machen Sie es sich von Beginn an zur Gewohnheit, nach jedem Einsatz in Ihre B- und P-Abteilungen zu schauen, da es womoglich neue Dinge zu erforschen gibt!



Die "mindprobe" zeigt, daß dieser Anthropode bereits schwer angeschlagen und zudem nur schwach ausgerüstet ist.

Die Forschung

Wie schon in den vorangegangenen Spielen hängt auch hier der Fortschritt ganz maßgeblich davon ab, was Sie auf den Kampfplätzen finden und in welcher Reihenfolge es erforscht wird. Der "Tech-Tree" im Extrakasten gibt darüber Aufschluß; allerdings muß es nicht sein, daß Sie die Artefakte in derselben Reihenfolge vorfinden, wie es im Test der Fall war. Demzufolge können sich schon einige Verschiebungen ergeben. Wichtig sind folgende Erkennt-

1) Durch die Würmer, Chrysaliden und Eier erhalten Sie Aufschluß über den Lebenszyklus der Aliens, welcher Ihnen das Gebiet "Biologische Kriegsführung" ermöglicht. Daraus erhalten Sie dann die Moglichkeit, schnell wirkende Gifte zu entwickeln, die zwar teuer, jedoch wesentlich wirkungsvoller als andere Waf-



Ihre PSI-Kämpfer müssen zwar nicht so nahe ran wie hier, jedoch brauchen sie direkten Sichtkontakt zum Feind!

fen sind und vor allem keinen Schaden an Menschen oder Einrichtungen verursachen.

2) Nach den UFOs 1-3 können Sie die Steuer-, Kontroll- und Antriebselemente schen. Das führt schließlich zur Entwicklung einer unbemannten Drohne, die durch die Dimensionstore in die

"Gegenwelt" reisen kann. Es geht dann weiter mit einem "interdimensionalen transport", der zu einem "Explorer" führt. Bauen Sie keines dieser drei Geräte zum ietzigen Zeitpunkt, da Sie Ihr Geld für das nun folgende Fluggerät benötigen: den "Retaliator", einen Jäger, der

MAX MONTEZUMA





auf einen Mick:

- Artefakte Andere
- Gesellschaften Das Geld

wirklich stark genug ist, auch die größeren UFOs zu bekämpfen. Nach UFO 9 geht es dann weiter mit dem "Annihilator", einem richtig schönen, starken Schlachtflieger (kostet allerdings auch \$200.000,- pro Stück!).

3) Die Disruptoren-Technologie bringt Sie nicht nur in den Besitz dieser wirkungsvollen Waffen, sondern verschafft ebenso Zugang zu neuen Rüstungen und Strahlenschil-

Sie werden bemerkt haben, daß jeder Ihrer Wissenschaftler und Ingenieure einen eigenen Fähigkeitsgrad besitzt. Schauen Sie aus diesem Grunde öfter in das Rekrutierungsfenster, um einen eher schwachen Forscher (< 80) gegen einen stärkeren auszuwechseln. Klar: Je höher der Level, desto schneller geht die Arbeit voran! Zeitweise gibt es, hauptsächlich im Bereich Bio, nichts zu forschen. Entscheiden Sie selbst, ob Sie Ihre Mannschaft trotzdem behalten und bezahlen wollen, oder ob Sie alle rauswerfen und im Bedarfsfall neu engagieren. Letzteres birgt allerdings das Risiko, daß nicht sofort so viele zur Verfügung stehen, wie Sie benötigen, Sie also Zeit verlieren und womöglich dadurch einen strategischen Vorteil einbüßen. Gerade bei Ingenieuren scheint der Markt besonders eng zu sein.

Andere Gesellschaften

Zu Beginn sind Sie in einem hohen Maße von Lieferanten abhängig, da Sie eine Menge Munition und in der zweiten Woche neues Material (Hawk und Flug-112 anzüge) benötigen. Schon aus

diesem Grunde sollten Sie darauf achten, es sich nicht mit den entsprechenden Herstellern zu verderben (also z. B. MARSEC für die Anzüge und die meisten Waffen, SolMine für Elerium. falls Sie Ihren Hawk mit Plasma-Kanonen ausrüsten). Das ist recht schwer, wenn Sie durch einen Alarm in die jeweiligen Gebaude eindringen müssen, da ein Schaden meist unabwendbar ist. Hierzu ein Tip: Ignorieren Sie zunächst Alarme, sofern ei-

ner der Zulieferer betroffen ist! Der Senat bezahlt Sie nicht für den Einsatz an speziellen Orten, sondern für Ihr Gesamtergebnis. Beschränken Sie sich also auf Einsätze für den Senat und weniger wichtige Institutionen (z. B. Lifetree, Sanctuarity Clinic, Evonet). Auch damit kommen Sie auf eine ausreichende Anzahl von Erfolgen, und es ist nicht so schlimm, wenn Ihnen einer von denen böse ist - mit Ausnahme des Senates, versteht

sich. Aber neben den Lieferanten gibt es noch einige Organisationen, auf die Sie achten sollten:

- 1) S.E.L.F. ist eine Vereinigung, die die Interessen der Androiden vertritt. Stellen Sie sich immer aut mit diesen Leuten, da Sie sonst nie diese unbezahlbaren Androiden-Kampfer rekrutieren können!
- 2) Mutant Alliance ist die Vereinigung der Menschenrasse, die durch die Kreuzungsver-

ARTEFAKTE

Natürlich werden Sie ohnehin alles erforschen, was es gibt. Hin und wieder finden Sie jedoch gleich mehrere Gegen-

stände, von denen dieser oder jener enorme taktische Vorteile bieten wird (wie Sie wahrscheinlich beim jeweils letzten Kampf leidvoll selbst festgestellt haben).

Boomeroid



Ein Wahnsinnsgerät! Sie werfen es weg, e und es findet den Feind, sobald sich dieser in den vorher eingestellten Bereich (bis zu 12 m) begibt. Aber Vorsicht: Ein-

mal weggeworfen, kann das Ding nicht mehr aufgenommen werden! Wenn Sie also eine Stelle passieren müssen, an dem noch eines liegt, sprengen Sie es vorher (durch HE-Beschuß oder Handgranaten). Werfen Sie es weit genug weg, da es auf jeden Ihrer Soldaten anspringt, der sich eventuell im Radius bewegt! Werfen Sie es vor die Eingänge der UFOs, damit die herausstürmenden Feinde gleich richtig empfangen werden!

Disruptor Gun



Die erste vernünftige Waffe, die Sie erforschen können! Außerdem erschließt die Forschung weiteren Zugang zur Disruptor-Technologie.

Vortex-Mine



Die Hölle von einer Handgranate! Wirkt in einem sehr großen Bereich, auch nach oben.

Personal cloaking device

Taktisch nicht zu überbieten, vereitelt dieses Gerät die Sicht auf große Distanz. Schleichen Sie sich an den Gegner heran

und erledigen ihn aus sicherer Distanz!

Personal disruptor shield



Fängt zunächst alle Treffer ab und lädt sich auch wieder auf, wenn Sie Ihren Mann rechtzeitig in Sicherheit gebracht haben (solange die Anzeige

noch etwas Blau zeigt). Ermöglicht nun auch (zur Not) Nahkämpfe, Zusammen mit dem cloaking device sind Sie für rivalisierende Banden anderer Gesellschaften nun praktisch unbesiegbar.

Entropy launcher



Diese selbstlenkende Bio-Waffe zerfrißt nicht nur die Rüstung, sondern auch den Menschen, Unschätzbar beim Einsatz ge-

gen rivalisierende Organisationen. Zwei Mann genügen, um Dutzende von (menschlichen) Gegnern niederzumachen.

Teleport device



Mit diesem ultimativen Gerät eröffnen sich ganz neue taktische Perspektiven. Sie teleportieren rein, werfen ein wenig mit Handgranaten um

sich (im Pausemodus, versteht sich), teleportieren raus, und der Gegner schaut noch exakt 0,25 Sekunden lang dumm aus der Wäsche. Und dann wird es Licht!

Dimension missile

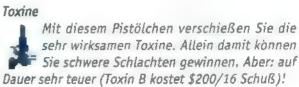


Eine Massenvernichtungswaffe erster Güte. Wirkt auf weite Distanz außerst präzise (selbstlenkend) und verheerend. Nachteil: Vernichtet auch alles, was die bekämpften Feinde bei sich hat-

Devastator canon

Bis in die nächste Zukunft Ihre Standardwaffe. Lädt von selbst nach und wirkt auf weite Distanz sehr präzise und durchschlagend.

Toxine



Bei den Fliegern sind die Strahlenwaffen Ihr Standardgerät. Die Bomben sind sehr teuer und bringen die Gegner nur unwesentlich schneller zum Absturz. Allein die Stasis-Bombe hat einen gewissen Charme: Der Gegner wird EINE KURZE ZEIT eingefroren und ist währenddessen wehrlos. Sobald Sie über große Labore verfügen, sollten Sie die o.g. Artefakte auch in diesen erforschen, da es ganz einfach schneller geht. Leider kann eine Forschung nicht von einem in ein anderes Labor verlegt werden. Planen Sie aus diesem Grunde gut!

suche der Aliens in Teil 1 und 2 des Spieles entstanden ist. Diese Rasse verfügt über deutlich höhere PSI-Werte als die Menschen und ist deshalb eine Bereicherung Ihrer Truppe! Später, im zweiten Teil, werden Sie erfahren, was es mit diesen Leuten wirklich auf sich hat.

- 3) PSYKE und OSIRION sind die Mafia des Spieles. Sie sind sehr gut als Feind geeignet, da sie niemand mag und Sie deshalb keine Nachteile erleiden, wenn Sie diese Leute hin und wieder überfallen. Beschränken Sie sich z. B. auf PSYKE, wird OSIRION bald Ihr Verbündeter sein. Aber Vorsicht: Die Leute der Mafia greifen Ihren Stützpunkt tatsächlich an, während andere Organisationen meist nur damit drohen!
- 4) Transstellar ist das Transportunternehmen der Stadt. Ohne diese Firma können Sie keinen Transfer zwischen

In dieser Ansicht können Sie wesentlich schneller die Ziele Ihrer Abfangjäger festlegen.

Ihren Stützpunkten durchführen!

Lesen Sie hin und wieder in der Ufopädie nach, was die einzelnen Einrichtungen so tun, und trachten Sie danach, mit den meisten in Frieden zu leben. Das kann auf keinen Fall scha-

Das Geld

Es ist nicht so, wie Sie es von den ersten Teilen her kennen. daß von Beginn an mit Alien-Leichen und (unerforschtem) Alien-Gerät Massen von Geld zu verdienen wäre. Ihre wesentlichen Einnahmen sind die Mittel. die Ihnen der Senat zur Verfügung stellt. Der tut das alleine aufgrund Ihres Gesamtergebnisses. Sie erhalten für jeden Einsatz, jedes abgeschossene UFO



Der Kampf um einen Frachter ist relativ einfach zu gewinnen. Das Teil hat aber auch einen Hinterausgang. Schauen Sie also mal hinter das Schiff, wenn das Szenario nicht enden will; vielleicht versteckt sich da einer auf der Wiese.





Im Ring 29, 47445 Moers Mo./- Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr Sa.: 10.00 - 14.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht! *=Computel 2,40DM/min





29 95 TAMAGOTCHI

sega Worldwide Socces zur Zeit das beste Fullball Action Spiel für PC PC Games 89%



Finanzkauf.

Fast AV Master 1349.- 24 x 64.-**Fast DV Master** 5598.-60 x 124.-Casablanca 9.1GB 5998.-60 x 134.-Casablanca 4.5GB 4898.- 60 x 111.-



Matrox Mystique 4MB 24995

WINGMAN EXTREME 84.95

3D Soundkarte 16B. 49.95 PREIS TIP

Mainb. Speed Easy 4x IDE CDROM 8x IDE CDROM 12x IDE CDROM SoundBlaster 16 PnP SoundBlaster 32 PnP Soundblaster 64 AWE

189 -240W 3D Aktivboxen 69 109.-300W 3D Aktivboxen Win95 Ergo Tastatur 149.-Gravis Gamepad Thrustmaster T2 169 -39 -199 129.-Miro 22SD 2MB 89. Matrox Mystique 4MB 249 Matrox Millenium 4MB 499 349.-ATI 3D PC toTV 4MB

PREIS TIP

1.7GB IDE Maxtor

16x ATAPI CDROM

369.95

8995

149.95

59 -

PC CYBERGUN

+ 3D Action

Game

Performer



Performer Game Power

(C) Soundkarte Flink 30 Ak williger Wingman Ext + 30 Sliefe + PC page C

Pentium MMX Upgrade 166MMX Prozessor dans a L Cidia Tillis MMX Perfortishie

Pentium MMX Upgrade

Pentium II Upgrade

Performer ST-166+

P 66+ GGB HD 16MB E DO RAM S3 v RGE (irahina to ZMB 25t.KB

Performe

15" LR SVGA Monitor





Multinorm Playstation



36925

120W Aktivboxer Modem 33.6 Extern + Voice 179.95

Diamond Monster 339.99 PREIS TIP

1199. 56,

2449.-

81,-

599.-

28,-

899.-

42,

1499.

49,



und jede erfolgreiche Forschung Punkte. Andererseits werden Ihnen für jeden Alien-Alarm und Beschädigungen der Stadt welche abgezogen. Solange das Gesamtergebnis 1000 Punkte überschreitet, ist der Senat "pleased" und erhöht die Mittel. Aber es gibt noch einige andere Wege:

- 1) Stellen Sie Waffen und Geräte her, die beim Verkauf deutlich mehr bringen, als deren Produktion kostet. Allerdings blockieren Sie damit auch Werkstatt-Kapazitäten. Sie sollten dies also nur dann tun, wenn Ihre Ingenieure nichts besseres zu tun haben oder genügend Werkstätten vorhanden sind. Auf keinen Fall sollten Sie zu Beginn zu viele Werkstätten bauen, nur um diese Geldquelle zu erschließen!
- 2) Mit expandierender Forschung erhalten Sie immer mehr Alien-Technologie. Da die Aliens in der Regel Gegenstände lange, bevor Sie sie erforschen konnten, benutzen, sammelt sich bis zu dem Zeitpunkt, an dem Sie die jeweilige Technik verwenden können, ein "unsichtbarer" Vorrat an. Z. B. waren im Test 42 cloaking devices vorhanden, als diese endlich eingesetzt werden konnte. Da man so viele im Leben nicht braucht und weitere vorgefunden werden, konnten 20 verkauft werden (ca. \$2.500,-/Stück).
- 3) Führen Sie Raids bei Feinden durch! Mit dieser Sekte "Cult of Sirius" wird von Beginn an ein Erzfeind geliefert. Warten Sie allerdings mit diesen Überfällen, bis Sie das cloaking device besitzen, da an-

unausweichliche sonsten Ausfälle durch Verwundungen zu großen Nachteilen bei den wichtigen Missionen führen. Jeder Raid bringt zwischen \$10.000,-\$30,000.- wenn anschließend das erbeutete Gerät verkauft wird. Auf diese Weise können Sie an einem Tag locker 5 Überfälle starten, da der Gegner offenbar über unerschöpflichen Nachschub an Werkschutzleuten verfügt. Außerdem zählen auch diese Raids zu den taktischen Missionen, für die Sie Punkte erhalten. Überfallen Sie also die Sirianer pro Woche ca. 10 mal, haben Sie ungefähr \$150.000,- verdient und außerdem 1000 bis 2000 Extrapunkte erreicht; der Senat ist dann "very pleased". Ein weiterer Vorteil besteht darin, daß sie jungen Rekruten, ausgerüstet mit dem entropy launcher und dem pers. cloaking device, sehr schnell und ohne Risiko die für weitere Beförderungen nötigen "kills" verschaffen, somit also recht schnell Elitekämpfer heranziehen können.

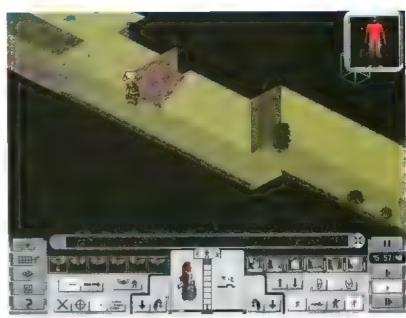
Wie geht's weiter?

Wenn Sie uns bisher gefolgt sind, werden Sie sich nun etwa im Monat Mai befinden. Mittlerweile besitzen Sie vielleicht die dritte Basis und ca. 4 Retaliators. Sie stellen fest, daß die Aliens immer härter und entschlossener kämpfen. Vor allem wird klar, daß dieser Feind of-

keine Nachschubprobleme kennt und schon allein deshalb, trotz aller bisherigen Erfolge, dieser Krieg nicht zu gewinnen sein wird. Besonders deutlich wird diese Erkenntnis an dem Tag, an dem sich der Himmel verdunkelt: Riesige neue UFOs



Die Standardausrüstung der zweiten Woche. Der MARSEC-Anzug ist zwar eine schwache Panzerung, läßt Ihre Leute jedoch fliegen!



Anders als bei den Vorgängern heilt sich der Soldat nun selbst. Er braucht dazu jedoch Ruhe, weshalb Sie ihn aus dem Kampf nehmen sollten.





Durch häufige Einsätze erreichen Ihre Agenten bald sehr hohe Genauigkeitswerte. Wenn sie von Beginn an im PSI-Training sind, verbessern sich auch diese Fähigkeiten zusehends.

(Typ 9) sind aufgetaucht, um der Stadt den Gnadenstoß zu versetzen! Nun, auch dieser Herausforderung werden Sie noch einige Male erfolgreich begegnen können, zumal Sie nun in der Lage sind, den Annihilator, Ihr ultimatives Kampfgerät, zu entwickeln. Aber dennoch: Sie wissen genau, daß Ihre Tage und die der Stadt gezählt sind, wenn Sie nicht sofort den Spieß umdrehen und Tod und Verderben in das Land des Aggressors verlagern. Lassen Sie uns damit in der nächsten Ausgabe beginnen!

Außerdem erfahren Sie,

- wie Sie Ihre Taktiken an die jeweils neuen Technologien anpassen,
- wie die wichtigsten Alien-Gegner kämpfen und
- wie Sie die Endkämpfe erfolgreich bestehen können.

Uwe Symanek

ZUR BESTELLUNG: BITTE ABOKARTE IM HEFT VERWENDEN!

Demo a

Als Dankeschön: CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

bietet Platz für 24 CDs, und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases
nehmen die CD-ROMs alter Ausgaben eines Jahres auf.
Mit den monadich neuen Inlays finden Sie immer schnell.
das gewinschte Programm auf Wiren CD-ROMs.
Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!
Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

PC ACTION - DAS PROFI-PC-SPIELEMAGAZIN - IM ABO:

- Joden Monat über 30 Seiten GAMES GUIDES zu zetuellen PC-Spielen
- Aufordem: kompetente Tests aller Spioletike.

 Auf CD-ROM: Demos, Patches, Cedes, Levels, Maps, Schummeleoffware.
 - Lieferung per Post frei Heus die Versandkosten überninnnt der Verlag.
- aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.

 Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenin joess Sammekwerk alter PC Action-Hefte.

Das Abe let jederzekt kündbar. Geld für schon bezahlte.



- Spielerauswahl und -behandlung
- Spielbetrieb und Praktiken

Aufmerksame Leser der Online-Hilfe werden dort zwar eine große Anzahl an wichtigen Hinweisen gefunden haben, hier aber exklusiv für die Leser der PC-Action jede Menge zusätzlicher Kniffe, direkt aus der Entwicklungsabteilung von Ascaron.



ANSTOSS 2

nterteilt in die vier großen Bereiche Spielerauswahl und -behandlung, Spielbetrieb, Geldmanagement und Karriereplanung finden Sie auf den folgenden Seiten die grundlegendsten Tips, mit deren Hilfe Sie Anstoß 2 gewinnen können. Vorweg liefern wir Ihnen aber den wichtigsten Hinweis, denn Vergeßlichkeit ist gefährlich! Bei zwei Dingen neigen Anstoß-Spieler erfahrungsgemäß zur Vergeßlichkeit. Die Pflege des Rasens und die Vorverträge der Jugendspieler werden immer wieder gerne ignoriert. Wenn sich dann plötzlich einer Ihrer Spieler einen

Bänderriß zuzieht oder Ihr kostbares Talent beim Erzrivalen spielt, ist die Schadenfreude der Mitspieler groß. Und damit das so bleibt, gibt es hier auch garantiert keine Warnmeldung...

SPIELERAUS-WAHL UND BEHANDLUNG

Meine Spieler erhalten in der Vorbereitung rote Karten und fallen dann die ersten Spiele aus!

Eine rote Karte in einem Freundschaftsspiel hat bei Anstoß 2 wie in der Realität die gleichen Kon-

bei dem Sie tänger bleiben wollen, sollten Sie Ihre Position auf alle Fälle durch Aktienkäufe untermauern, damit Sie nicht so schnell gefeuert werden, wenn es einmal nicht so läuft. Erst in diesem Fall rechnet sich auch eine

sequenzen wie in einem Pflicht-

spiel, Um Ausfälle zum Saison-

start zu vermeiden, sollten Sie

deshalb unbedingt in der Vorbe-

reitung und in der Winterpause

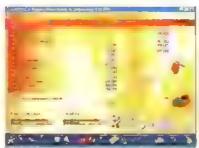
mit der Härteeinstellung "Non-

Nicht aus jedem Talent wird ein

Haben Sie einen Verein gefunden,

nenhockey" spielen!

Superstar, aber...



Die Kalkulation: Mit den Sponsoren sollten Sie selbst verhandeln.

optimale Jugendförderung. Bei kurzfristigen Engagements bringt sie Ihnen herzlich wenig. Sie sollten dann ganz auf diese Ausgaben verzichten und das Geld lieber in die medizinische Abteilung oder in den Erwerb eines neuen Spielers stecken. Lohnenswert ist es, wenn Sie häufiger mat Jugendspieler bei anderen Vereinen abzuwerben versuchen. So können Sie sich innerhalb einer Saison eine bedeutende Anzahl an Talenten verschaffen. Nicht immer wird hier ein Spieler aufgeführt, aber gelegentliches Nachschauen schadet nichts.

Mir fehlt für eine bestimmte Position ein Spieler...

Sie sollten unbedingt darauf achten, einen oder zwei Spieler mit der Eigenschaft "Allrounder" zu verpflichten. Dieser Spielertyp ist sehr praktisch, da er auf jeder Position im Feld 80% seiner normalen Stärke entfaltet. Ansonsten können Sie natürlich auch einen



Die Reihenfolge Ihrer Strafstoßschützen sollten Sie festlegen.



Vor Saisonbeginn alles in die Konditionsarbeit stecken!

PC ACTION 9/97

Spieler durch regelmäßigen Einsatz auf einer neuen Position umschulen. Alternativ dazu sollten Sie auch über eine Anpassung Ihres Spielsystems an die vorhandenen Spielertypen nachdenken.

Der Einsatz meines Spielers ist riskant.

Jetzt sollten Sie vorsichtig sein. Einen Spieler mit einem Banderanriß können Sie unmittelbar nach seiner Genesung wieder einsetzen. Im Zweifelsfall aber sollten Sie auf ihn verzichten. Die Gefahr eines Abrisses ist viel zu groß!

Seien Sie vorsichtig und vermeiden Sie es, mit 120 oder 150% Einsatz zu spielen!

Es ist sehr gefährlich, mit zu viel Einsatz zu spielen, da Ihre Mannschaft auf die Dauer sehr viel an Kraft und Form einbüßt. Machen Sie das nur bei wichtigen Spielen!

Meine Kondition ist einfach zu niedria!

Zu viele Spiele wirken sich äußerst schädlich auf die Kondition Ihrer Spieler aus. Irgendwann sind diese ganz einfach auch einmal müde. Deshalb könnten folgende Tips sinnvoll sein:

- Schonen Sie Ihre Spieler in der Vorbereitung und in der Winterpause nicht!
- Wechseln Sie Ihre Leistungsträger öfter einmal auch schon nach 60 oder 70 Minuten aus. Das spart Kraft, und Ihre Spieler werden es Ihnen danken.
- Bei einem Spiel qeqen schwächere Mannschaften können sich ruhig auch ein oder zwei Spieler schonen. Das sollte immer noch reichen
- Machen Sie auch einmal eine Woche nur leichtes Training, Auf diese Weise erholen sich die Spieler wieder.

Mein Spieler hat eine Superform und wird nicht aufgewertet!

Für die Form gibt es bei Anstoß 2 vier kritische Grenzen. Der Bereich, in dem Spieler nur recht selten formbedingte Auf- und Abwertungen erhalten, liegt zwischen 7 und 13 Punkten. Ab einer Durchschnittsform von 13 Punkten wird es dann interessant. Hier

beträgt die Wahrscheinlichkeit für eine Aufwertung bei Spielern mit einer Spielstärke unter "5" 60%, bei genau "5" 20%. Ab 16 Formpunkten steigt diese Wahrscheinlichkeit weiter an. Der Spieler hat sogar die Chance, bis zu zwei Punkte zuzulegen. Eine Garantie gibt es jedoch nicht! Auch wenn es manchmal ärgerlich ist, wenn ein Spieler nicht die erwartete Aufwertung bekommt, so ist es doch ungleich spannender! Und auf der Gegenseite freut man sich dafür, wenn ein Spieler der eigentlich sicheren Abwertung gerade noch entgeht. Abwertungen gibt es mit der gleichen Wahrscheinlichkeit wie bei den Aufwertungen in den Bereichen zwischen 4 und 6.9 und unterhalb von vier Punkten.

SPIELBETRIEB UND TAKTIKEN

Gelb-Rote-Karten

In der Regionalliga können Sie vor allem in der Endphase eines Spiels ruhig eine härtere Gangart einschlagen, Gelb-Rote-Karten führen hier ja nicht zu einer Sperre!

Meine Form ist im Keller - und ich MUSS gewinnen!

Das letzte Mittel in einem solchen Fall ist das Dopen der gesamten Mannschaft (bzw. der Spieler, die sich dopen lassen). Durch das Ansteigen der Form haben Sie eine gute Chance auf den Sieg im nächsten Spiel, Dadurch erhalten Sie weitere Formpunkte, die Sie auch behalten dürfen, wenn die Wirkung des Aufputschmittels wieder verflogen ist. Natürlich ist dies nicht ganz risikolos - aber besser als gefeuert werden, oder?

Ich muß ständig auf die Tribüne.

Wenn Sie mehr als viermal im Spiel taktische Änderungen durchführen, kann das dem Schiedsrichter unter Umständen zu bunt werden. Er schickt Sie dann mit jeweils 50% vor jedem Aufruf der Taktik auf die Tribune. Sie können dann in diesem Spiel auch nicht mehr auswechseln.

Zu viele Stürmer sind gefährlich...

Stellen Sie nicht zu viele Stürmer



In der Regionalliga können Sie ruhig härter spielen, da Karten selten eine längerfristige Sperre nach sich ziehen.



Trainieren Sie Standardsituationen, das führt meist zu Toren.

auf! Das macht die Räume eng und sorgt für massive Abwertungen im Sturmbereich (werden in der Mannschaftsaufstellung nicht angezeigt). Dazu wird für jede Mannschaft ein Punktwert ermittelt. Für jeden echten Stürmer gibt es zwei Punkte, für jeden Außenstürmer und jeden offensiven Mittelfeldspieler einen Punkt. Ab sechs Punkten gibt es Abzüge auf den Sturmwert:

6 Punkte	10%
7 Punkte	20%
8 Punkte	30%
9 oder mehr Punkte	40%
Um den Abzug zu umgehen, so	llten



Selbsterstellte Trainingseinheiten sind meist effektiver.

Sie bei einer offensiven Taktik Ihre Spieler so weit wie moglich nach vorne stellen, ohne daß sich die Positionsbezeichnungen ändern.

Welches Spielsystem ist das beste?

Das optimale Spielsystem ist immer von Ihren Spielern abhängig. Generell sollten Sie allerdings nicht zu defensiv spielen. Versuchen Sie ruhig, Ihre Verteidiger relativ weit vorne zu postieren und auch die offensiven Mittelfeldspieler relativ nah an den Sturm zu stellen.



Wenn Sie wechseln möchten, reizen Sie Ihren Vorstand permanent!



Der schnellste Weg zur Mannschaftsaufstellung...

...fuhrt natürlich über den Co-Trainer. Wer sich dieses Geld aber sparen möchte, kann am schnellsten über die "Auto"-Funktion aufstellen. Einfach die Spieler von der Bank aufs Feld ziehen und wieder "Auto" anklicken, bis die Mannschaft steht. Das geht erheblich schneller als über die Spielerliste.

GELD-MANAGEMENT

Ich spiele in der Regionalliga und gehe ständig pleite!

In dieser Klasse gibt es finanziell kaum Spielraum. Teure Spieler sind nicht finanzierbar. Deshalb sollten Sie nach Moglichkeit nur ablösefreie Spieler verpflichten Planen Sie den Aufstieg, so kann es günstig sein, auch noch einige Spieler (am besten mit Kaufoption) aus einer höheren Liga auszuleihen. Scheitert das "Unternehmen Aufstieg" dann, müssen Sie sich in der nachsten Salson wenigstens nicht mit zu hohen Gehältern herumschlagen. Auch sonst sollten Sie sparen: Trai-

ningslager, ein Co-Trainer, hohe Siegprämien, NORACSA, eine teure statistische Abteilung, der beste Rechtsanwalt – das ist da unten einfach nicht drin.

Verträge frühzeitig verlängern?

Wichtige Spieler sollten Sie immer möglichst langfristig an sich binden. Auf diese Weise werden sie für andere Vereine zunehmend uninteressant, da die Ablösesumme in diesem Fall sehr hoch ist. Lassen Sie es erst einmal soweit kommen, daß ein Spieler nur noch ein Jahr Vertrag hat, wird es ziemlich kritisch. Unbedingt sofort verlängern sollten Sie Verträge von Spielern, die eine sehr hohe Durchschnittsform haben und voraussichtlich im nächsten Jahr mindestens einen Spielstärkepunkt besser sind. Auch Spieler mit der Eigenschaft "Talent" sollten Sie langfristig an sich binden, wenn der Spieler noch deutlich unter 24 Janre alt ist! Sonst haben Sie allzu schnell ein "ewiges Talent" im Kader.

Meine Spieler bringen auf dem Transfermarkt kaum Geld...?

Richtig Geld läßt sich auf dem Transfermarkt nur machen, wenn ein Verein von sich aus auf Sie zukommt und Interesse an einem Spieler äußert. Hat der Spieler dann noch einen langfristigen Vertrag bei Ihnen, wird es richtig teuer. Setzen Sie einen Spieler dagegen selbst auf die Transferliste, signalisieren Sie dadurch, daß Sie ihn oshaben wollen. Die Angebote fallen folglich deutlich

geringer aus. Dies ist selbst dann der Fall, wenn Sie mit dem Spieler eine fixe Ablösesumme vereinbart haben. Diese dient lediglich als Schutz vor Abwerbeversuchen anderer Vereine. Sobald Sie den Spieler aber aus freien Stücken auf die Transferliste setzen, wird sie von den interessierten Clubs ignoriert (es sei denn, man hätte auch deutlich mehr bezahlt).

Die Lizenz ist in Gefahr - ich brauche Geld!

Gute Angebote anderer Vereine für eigene Spieler sind selten und wenn man sie dringend braucht, dann kommen sie schon gar nicht. Was also tun, wenn einem das Wasser bis zum Hals steht? Zunächst sollten Sie alle einfachen Mittel ausschöpfen. Leeren Sie die schwarze Kasse und investieren Sie Ihr Privatvermögen in den Verein. Pumpen Sie Ihren Sponsor an (über das Telefon)! Fragen Sie nette Mitspieler, ob Sie ein paar Mark für Sie übrig haben. Setzen Sie die Pramien Ihrer Mannschaft aus ("Aktueller Spielerkader"). Hilft das alles nichts, sollten Sie an den Verkauf von Spielern gehen. Wenn Sie diese schnell loswerden müssen, achten Sie am besten darauf. daß diese eine gute Form und positive Charaktereigenschaften haben. Diese Spieler werden Sie sehr schnell los. Hilft das auch nichts, haben Sie nur noch eine tetzte Chance, Schöpfen Sie Ihren Kreditrahmen voll aus und investieren Sie Ihr Geld bei Madame



Vermeiden Sie Dachabrisse beim Stadionausbau!



Bei Vertragsverhandlungen dürfen Sie rund fünfmal pokern.

Véronique – mit etwas Glück klappt es doch noch...

Hier noch einmal die Informationen, ab welcher Größenordnung an Schulden es tatsächlich um die Existenz geht:

		Lize	nzent	zug	Lizenzentzug					
			mög	lich		sic	her			
1.	Liga	12	Mio.	DM	24	Mio.	DM			
2.	Liga	- 6	Mio.	DM	12	Mio.	DM			
3.	Liga	1	Mio.	DM	4	Mio.	DM			

Geld mit Aktien verdienen...

Wenn Sie zu Beginn der Saison in der Statistik einen Blick auf die Mannschaftsstärken werfen, können Sie leicht erkennen, welche Teams über einen starken Kader verfügen (auch bei "Vereine absuchen" erhalten Sie einen Überblick). Hier können Sie in der nächsten Zeit von Kurssteigerungen ausgehen, wenn die Sai-



Bei der Verwendung der Gelder für die schwarze Kasse sollten Sie sehr selektiv vorgehen. Am meisten lohnen Schiri-Bestechungen!



Steht es um Ihre Mannschaft vor einem wichtigen Spiel konditionell schlecht, hilft manchmal der Griff zur Dopingspritze.



Ravensburge In der Schule musst du nur mit Zahlen rechnen. Hier musst du mit allem rechnen. Denn bei unseren schrecklich-schauftigen CD ROM Spielen warten die gruseligsten Überraschungen auf dich. Bei "Kalle" geisterst du mit vielen anderen Gespenstern durch die Räume. Und in der "Hexenakademie" lernst du das Wettermachen. Nimm also ganz schnell die Mot.s in die Hand und verwandle dich in einen Zaubermeister. Mehr dazu im Internet: http.//www.ravensburger.de oder unter Tel. 0751 861047. CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.



son normal verläuft. Spekulieren können Sie, wenn Sie vor einem Meisterschafts- oder Pokalfinale Aktien eines beteiligten Vereins erwerben. Die Kurse machen hinterher meist heftige Sprünge.

KARRIERE-PLANUNG

Der schnellste Weg ins Bonusland...

...führt über die Managerkarriere mit Vereinsauswahl. Einfach als ersten Verein einen Erstligtsten auswählen und schnell kundigen (oder sich feuern lassen) - schon können Sie wahlweise auf Angebote aus Italien oder Spanien hoffen,

Ein Verein als Durchgangsstation?

Wollen Sie schnell Karriere machen, dann gibt es einige kleine Kniffe, die das beschleunigen können. Vor allem sollten Sie immer auf eine Ausstiegsklausel in Ihrem Vertrag achten, damit Sie im Falle eines Falles problemlos verschwinden können. Nach Ihrem Amtsantritt sollten Sie alle Register ziehen:

- Ein bißchen mehr Geld als sonst in neue Spieler stecken.
- Junge Talente bei guten Angeboten verkaufen und dafur lieber zwei, drei altere Spieler holen.
- Hohe Prämien bezahlen und bereits zu Beginn der Saison in der Halbzeitansprache immer wieder ein Donnerwetter loslassen.
- Kein Geld in langfristige Dinge stecken, z. B. in den Ausbau des Stadions.

Im Zweifelsfall ist außerdem ein Rücktritt besser als ein Rausschmiß. Ohne Risiko ist das allerdings alles nicht. Wird nämlich kein Verein auf Sie aufmerksam, müssen Sie mit den Folgen Ihrer Handlungen leben.

Meine Rechtsanwälte wollen, daß ich in die Berufung gehe!

Nehmen Sie sich lieber gleich einen guten Anwalt, das ist auf die Dauer besser als ständig erfolglos nachzuverhandeln. Außerdem ersparen Sie sich so Arger mit dem Verband.

Beim Vorstand einschleimen...

Wenn Sie auf der Kippe stehen. sollten Sie auf alle Fälle versuchen, Fernsehinterviews zu Ihren Gunsten zu nutzen (auch wenn Sie sich sonst nicht gerne interviewen lassen). Dem Vorstand gefällt es, wenn Sie von einer glorreichen Zukunft mit Titeln und einem großen Vermögen reden. Auch ein kleiner Seitenhieb auf die Millionäre der Mannschaft kann nicht schaden (allerdings stehen Ihre



Von den Statistikfunktionen können Sie sich in der Regionalliga nicht alle leisten. Die Meisterprognose sollten Sie aber verfolgen!

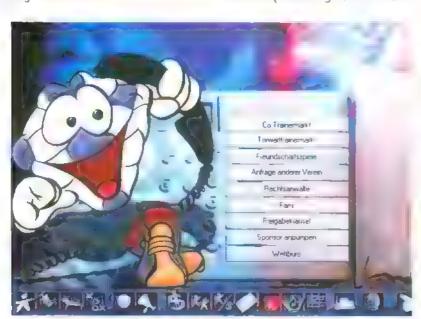
der höchsten Not, wenn Sie nur noch knapp über 50% Vorstandsvertrauen haben, sollten Sie schließlich auf alle Fälle Aktien kaufen. Entweder Sie retten Ihren Kopf - oder Sie verdienen bei Ihrer Entlassung kräftig an den steigenden Kursen. Wenn wir uns das genauer überlegen, sollten Sie an dieser Stelle auf alle Fälle Aktien kaufen, denn der Kurs steigt ja auch, wenn Sie gewinnen...

Wie kann ich meinen Mitspieler ärgern?

Außer mit den illegalen Möglichkeiten der schwarzen Kasse (Sabotage) können Sie Ihre Gegner vor allem auf dem Transfermarkt ärgern. Abwerbeversuche sind ein sehr populäres Mittel, um die Gehälter bei Konkurrenten nach oben zu

Spieler da nicht so drauf). In treiben. Insbesondere, wenn der gegnerische Spieler erst vor kurzem aufgewertet wurde und noch relativ wenig Gehalt bekommt, wirkt dies finanziell verheerend. Vor allem im Endkampf um die Meisterschaft oder gegen den Abstieg kann es sehr sinnvoll sein, auf diese Weise für Unruhe zu sorgen. Richtig nett ist es, plötzlich einen größeren Schwung von Aktien des Vereins eines entlassungsgefährdeten Mitspielers zu kaufen. Er wird Ihnen jeden Wunsch nach einem Spieler von den Augen ablesen und höchstens noch einen minimalen Geldbetrag fordern...

> Mit diesen Tips müßten Sie Anstoß 2 auf alle Fälle erfolgreich spielen können. In der nächsten Ausgabe gehen wir dann noch ein Stück weiter ins Detail. Gerald Köhler, Ascaron



Damit Sie Ihre Karriere nicht verschlafen, sollten Sie häufiger einmal im Telefonmenü unter "Anfrage anderer Vereine" nachschauen.



Konzeptautor Gerald Köhler und Programmierer Rolf Langenberg aus der Ascaron-Entwicklungsabteilung kümmern sich um Ihre Tips.











































holdir die Sterne 10 min 5 min 21

Wolfpack
Kaiser Deluxe
Der Rasenmäher-Mann
Congo - In die Tiefen von Zinj



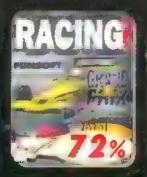














http://www.lunsoft-online.com

Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470

Schweig: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Osterreich: ABC SPIELSPASS, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

Auf einen Blick:

- Das Verkehrsnetz
- Die Lkws
- Die Züge
- Pause-Cheat

Mit Hilfe der folgenden Tips des Chef-**Programmierers Hans** Schilcher gelingt Ihnen der Schritt zum Millionär im Handumdrehen. Erfahren Sie exklusiv in der PC Action alle Strategien zu den Szenarien und Karrieren, zur Verkehrsplanung den Produktketten.



DER INDUSTRIE-GIGANT rung, der andere für die Abholung

Das Verkehrsnetz

Um effektiv zu sein, sollte Ihr Verkehrsnetz von Anfang an gut geplant werden. Vor allem mögen Schienenstränge zwar sehr toll aussehen, wenn massig Weichen und Kreuzungen auf engem Raum vorhanden sind - wirklich gut funktionieren werden solche Konstrukte aber mit Sicherheit nicht. Je übersichtlicher das Verkehrsnetz für Sie ist, desto besser wird es auch arbeiten.

Die Lkws

Lkws sind relativ unproblematisch. Sie sind gefügig, finden meist ihren Weg und verursachen nur ab und an mal Staus, aber sonst keine großen Probleme, Leider sind sie wegen der beschränkten Ladekapazität und der geringen Geschwindigkeit den Zügen doch meist unterlegen. Bei Produkten, die aus einem Rohstoff hergestellt werden, können die Lastwagen für die Rohstoffzulieferung und für die Produktauslieferung herangezogen werden. Das heißt, ein Lastwagen liefert Rohstoffe an und liefert das daraus hergestellte Produkt gleich weiter zum Kaufhaus. Damit vermeiden Sie eine Überfütterung der Fabrik mit Rohstoffen. Benötigt ein Produkt mehrere Rohstoffe, zieht diese Masche nicht mehr. Sie werden einige Lastwagen mit der Rohstoffbelieferung beauftragen, und andere werden die Güter zu den Kaufhäusern transportieren. Dafür sollten Sie bei der Fabrik zwei unabhängige Terminals errichten. Einer wird für die Rohstoffanliefeder Güter genutzt. Dies bewährt sich besonders, wenn sehr viele Lastwagen unterwegs sind. So können Lastwagen, die auf Verkaufsgüter warten, nicht den Terminal für ankommende Rohstoffe blockieren.

Tappen Sie bei einzelnen Terminals nicht in die "Warten-bisvoll"-Falle. Da ein Terminal aber nur Platz für einen Lkw bietet, blockiert ein wartender Lkw die Rohstoffzulieferung - und woraus soll nun das Produkt gefertigt werden? Elegant umgehen kön-



Die Trennung von Zulieferung und Abholung vermeidet unnötige Staus und verringert die Fahrzeiten.

nen Sie diese Falle mit der oben erwähnten Zwei-Terminal-Methode.

Lastwagen haben sehr geringe Fahrtkosten. Es kann also durchaus sein, daß bei sehr weiten Strecken Lkws die bessere Wahl sind. So können sich auch Produkte mit geringer Gewinnspanne und weiten Zulieferstrecken rechnen. Einen Nachteil der Lkws sollten Sie im Auge behalten: Sobald ein Lastwagen eine Stadtstraße das sind die Straßenteile mit Bürgersteigen - befährt, reduziert er Geschwindiakeit auf fußgångerfreundliche fünfzig Stundenkilometer, Achten Sie also darauf, daß längere Strecken nicht zu oft durch verbautes Gebiet führen. Umgehungsstraßen können bei größeren Siedlungsgebieten eine sehr lohnende Investition sein. Allerdings sollten Sie die Umgehungsstraßen so planen und antegen, daß keine Verbindung zu Stadtstraßen besteht. Denn wie alle Fahrzeuge suchen auch die Lkws immer den kürzesten Weg zu ihrem Ziel. Und wenn der Weg mitten durch eine Stadt kürzer ist, wird kein Lkw auf Ihrer teuer errichteten Umgehungsstraße fahren. Lastwagen können durchaus auch vom Verkehr in den Städten aufgehalten werden. Auch dies sollte für den Bau von Umgehungsstraßen sprechen. Sie können den Fahrplan und den Beladeplan für eine ganze Gruppe von Lkws gleichzeitig ändern. Dieses nicht unwichtige Feature ist im Handbuch leider nicht beschrieben. Meist werden Sie mehrere Lastwagen mit gleichen Zielpunkten und Beladungen haben. Wollen Sie nun für alle diese Lkws die Zielpunkte oder die Beladung ändern, so müssen Sie nicht mühsam für jeden Lastwagen den Fahrplan aufrufen. Halten Sie einfach die Umschalttaste (Shift-Taste) gedrückt und klicken Sie einen Lkw an. Ändern Sie nun den Fahrplan oder Beladeplan, so gelten diese neuen Einstellungen für alle Lkws, die vor der Änderung den gleichen Fahr- und Beladeplan hatten. Wenn Sie in einem Terminal einen neuen Lastwagen kaufen, dann merkt sich das Programm die

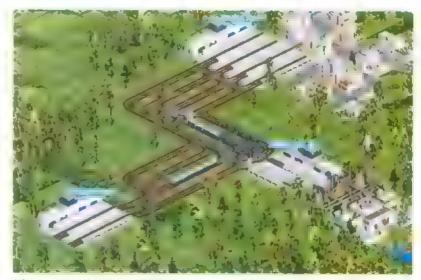
Fahrplaneinstellungen und auch das gekaufte Modell solange, bis Sie in einem anderen Terminal einen Lastwagen kaufen. Sie können also in einem Terminal mehrere Lastwagen nacheinander kaufen und müssen nur für den ersten den kompletten Fahrplan einrichten. Bei jedem weiteren Lastwagen erscheinen diese Einstellungen gleich beim Kauf. So kommen Sie relativ rasch und bequem zu einer ganzen Flotte von Lkws.

Die Züge

Züge sind in den meisten Fällen die effektivsten Verkehrsmittel. Bauen Sie keine allzu langen Strecken, Jedes Fahrzeug verursacht Fahrtkosten, und Zuge sind leurer als Lkws. Monorails und Supraleiterzüge sind teurer als normale Züge. Wieviel Fahrtkosten ein Zug in einem kompletten Umlauf - also vom ersten Zielpunkt zum letzten Zielpunkt und wieder retour - verursacht, kontrollieren Sie im Info-Modus. Das Updaten der Fahrzeuge kann auch sinnvoll sein, wenn das neuere Fahrzeug nicht unbedingt schneller ist, aber die Betriebskosten geringer als beim alten Fahrzeug sind. Jede Weiche hat ein eingebautes Signal, das von den Zügen automatisch geschaltet wird. Prallen zwei Züge bei einer Weiche frontal aufeinander, so wird es keine Kollision geben, denn die Züge drehen einfach um, fahren zurück zur nächsten Weiche und suchen dort einen anderen Weg. Sind nun aber die Weichen

PAUSE-CHEAT

Ist der Pause-Button gedrückt, können Sie sich nur durch die Landschaft bewegen oder Informationen abrufen. Mit einem kleinen Trick ist es auch bei angehaltenem Spiel möglich, einige Aktionen zu tätigen. Halten Sie das Spiel an und rufen Sie die Produkthilfe auf. Nach dem Verlassen der Produkthilfe ist der Auswahlmodus aktiv. Diesen Design-Schnitzer können Sie nun gnadenlos ausnutzen. Sie können Ihre Kaufhäuser und Industrien anwählen, als wäre die Pausefunktion nicht aktiv. Also eine sehr gute Möglichkeit, einmal in aller Ruhe die Kaufhäuser zu kontrollieren, Preise einzustellen oder auch die Produktion in Fabriken umzustellen. Sogar Fahrplanänderungen bei Fahrzeugen können Sie ohne jeden Zeitverlust vornehmen.



Dieser Stau hätte vermieden werden können. Viele Weichen sehen zwar cool aus, bringen aber meist nur Verzögerungen und Probleme.

so nahe beieinander, daß einer dieser Züge mit seinen Waggons bereits auf der nächsten Werche steht, kann er nicht mehr umdrehen. Konsequenz ist ein überaus ärgerlicher Stau. Achten Sie daher darauf, daß zwischen zwei Weichen mindestens vier normale Schienenstücke verlegt sind, das entspricht einer maximalen Zuglänge. Eine weitere zwiespattige Eigenschaft der Zuge ist das Suchen nach dem kürzesten Weg. Es kann sich durchaus ergeben,

daß bei einem voll ausgebauten Terminal alle ankommenden Züge permanent in einen bestimmten Bahnsteig einfahren wollen und sich dadurch gegenseitig behindern. In diesem Fall ist die Verbindung mit dem Bahnsteig für alle Züge der kürzeste Weg zu diesem Terminal, und diesen wollen sie nutzen – auch wenn ein anderer Bahnsteig nur ein Feld weiter entfernt ist. Verbinden Sie einfach einen Bahnsteig nur mit einem Bahnsteig eines anderen Terminals. Mittendrin errichten Sie eine Ausweichstelle, und schon können zwei Züge - und nicht mehr! - ohne gegenseitige Behinderung diese Verbindung befahren. Es können also bis zu acht Zuge zwischen zwei voll ausgebauten Terminals verkehren, ohne zeitraubende Staus zu verursachen. Benötigen Sie auf einer Linie mehr Züge, ist es fast immer besser, wenn Sie zusätzliche Terminals errichten. Beachten Sie einen Grundsatz: Je weniger alternative Wege ein Zug hat, desto besser wird sein Fahrverhalten und damit auch seine Effektivität sein.



Ein geordnetes Schienenschema läßt Freude über die ungestört fahrenden Züge aufkommen. Weniger ist gerade bei Weichen oft mehr.

SPIELETIPS DER INDUSTRIEGIGANT

Auf einen Blick:

- Belieferung mit Rohstoffen
- Ballungen von Industrien
- Kaufhäuser
- Die Gegner
- Produktubersicht

Belieferung mit Rohstoffen

Um möglichst effektiv Rohstoffe zu Ihren Fabriken liefern zu können, müssen Sie vor allem die Standorte der Terminals gut planen, Gerade für Produkte, die aus Rohstoffen verschiedener Lieferanten (z. B. Stahl/Stahlwerk und Plastik/Chemiewerk) hergestellt werden, kann die Standortwahl den späteren Gewinn wesentlich peeinflußen. Wenn irgendwie modlich, sollte der Terminal für den Rohstoffeinkauf so plaziert werden, daß beide Lieferanten im Einzugsbereich dieses Terminals sind. So sind Sie auch viel flexibler bei einer eventuellen Umstellung der Produktion. Die Fahrtkosten der Fahrzeuge sind gerade zu Spielbeginn ein nicht zu unterschatzender Kostenfaktor, Meistens werden Fahrzeuge eine Halfte ihrer Route leer fahren. Diese Leerfahrten kann man mancherorts vermeiden. Suchen Sie eine Stadt mit einem Rohstofflieferanten in unmittelbarer Nachbarschaft. Wenn es Ihnen nun gelingt, ein Kaufhaus so in der Stadt zu plazieren, daß erstens das Kaufnaus und der Rohstofflieferant im Einzugsbereich

desselben Terminals sind, und zweitens der Kundenstock des Kaufhauses noch akzeptable Absatzzahlen verspricht, dann steht einer optimalen Produktionskette nichts mehr im Weg. Errichten Sie nun einen zweiten Terminal so. daß die Fahrstrecke zwischen beiden Terminals möglichst kurz ist. In den Einzugsbereich des zweiten Terminals noch rasch eine Fabrik gebaut, und es kann losgeben. Ein Zug holt nun in Terminal 1 Rohstoffe ab. lägt diese bei Terminal 2 aus und lädt gleich die fertigen Produkte ein. Diese liefert er wieder in Terminal 1 ab, und Sie können sich freuen, daß keine Fahrtkosten für Leerfahrten entstehen. Für solche Produktionslinien benötigen Sie außerdem keine teuren Monorails oder gar Supraleiterzüge, um hohe Gewinne zu machen.

Ahnlich wie bei den Lkws kann es auch bei Zügen durchaus von Vorteil sein, einen Zug sowohl für die Anlieferung von Rohstoffen als auch für den Weitertransport der Fertiaprodukte einzusetzen, Denn die Streckenlänge zwischen Kaufhaus, Fabrik und Rohstofflieferant wird kaum jemals exakt gleich lang sein. Daher muß fast immer ein Zug auf den anderen warten. Mit der obigen Methode konnen Sie diese Wartezeiten vermeiden. Sie können auch bei den Zügen Fahrtzeiten und Logistikprobleme verringern, wenn Sie bei Fabriken die Abholung der Verkaufsgüter und die Anlieferung von Rohstoffen über getrennte Terminals abwickeln. Lo-



Eine ideale Verkehrslinie! Der Zug fährt in keiner Richtung leer.

gischerweise sollte der Terminal für die Rohstoffanlieferung moglichst nahe bei den Rohstofflieferanten plaziert sein, der Terminal für die Abholung der Verkaufsgüter möglichst nahe beim Kaufhaus. So spart man einige Schienenstrecken ein und verringert dadurch die Fahrzeiten.

Ballungen von Industrien

Es ist oft verlockend, viele Industrien auf engem Raum zu errichten und diese über einen zentralen Terminal zu versorgen. Dies kann nicht nur Probleme mit der Fahrzeuglogistik bringen. Ein großer Nachteil solcher Ballungen ist die Verteilung der Rohstoffe. Angelieferte Rohstoffe werden immer gerecht unter allen Fabriken im Einzugsbereich des Terminals, die diese Rohstoffe auch benötigen, aufgeteilt. Das kann zu sehr großen Engpaßen in der Produktion führen. Wenn Sie mehrere Industrien über einen Terminal zentral beliefern wollen, so achten Sie darauf, daß keine der Industrien Rohstoffe benötigt, die auch eine andere braucht. Benötigt eine Industrie Holz als Rohstoff, eine benachbarte Industrie Stahlblech, so werden sich bei zentraler Anlieferung keinerlei Probleme ergeben.

Kaufhäuser

Suchen Sie die Standorte für ihre Kaufhäuser sehr sorgfältig aus. Die besten Standorte finden Sie selbstverständlich meistens in der Nahe des Stadtkerns, Lassen Sie sich dabei gerade bei kleineren Städten nicht vom Aussehen der Stadt täuschen. Nicht jede Stadt wachst zu Beginn rund um den ursprünglichen Stadtkern. Den eigentlichen Stadtkern erkennen Sie ganz einfach am Stadtnamensschild. Und nur im Zentrum der Stadt werden sich auch die umsatzträchtigen Hochhauser etablieren.



So könnte eine Ansammlung von Sportindustrien aussehen, die keine Probleme mit der Rohstoffverteilung verursacht.



Hier ist deutlich die "verschobene" Citybildung zu sehen. Der eigentliche Stadtkern kann am Stadtnamensschild gut ausgemacht werden.

Je mehr Häuser im Einzugsbereich eines Kaufhauses stehen, desto besser. Es wird immer wieder vorkommen, daß rund um ein Kaufhaus auch Grünflächen, Parkplätze, Statuen oder ähnliches von Stadtvätern angelegt werden. Diese bringen keine Kunden und sind daher nur für die Stadtbewohner gut, nicht aber für Ihr Kaufhaus. Reißen Sie daher regelmäßig all diese Anlagen im Einzugsbereich Ihrer Kaufhäuser einfach ab. Das kostet nicht viel und gibt Ihnen die Chance, daß auf dem nun frei gewordenen Grundstück ein Haus gebaut wird. Nachteilige Reaktionen der Stadtväter haben Sie deswegen nicht zu befürchten.

Die Gegner

Die Konkurrenten sind besonders im Kampf um die Rohstoffe lästig. So kommt es immer wieder vor, daß ein Gegner beschließt, ausgerechnet bei einem Stahlwerk Stahl einzukaufen, obwohl die monatliche Liefermenge gerade mal für Ihre eigenen Bedürfnisse reicht. Hier hilft ein ganz legaler Trick, gegen den Ihre Konkurrenten völlig machtlos sind. Bauen Sie einen Terminal so, daß das Stahlwerk im Einzugsbereich desselben ist. Nun brauchen Sie einen zweiten Terminal, der möglichst nahe beim ersten liegt (optimal ist eine Fahrstrecke von nur einem Feld), Im Einzugsbereich des zweiten Terminals errichten Sie eine Lagerhalle. Ein dritter Terminal wird so plaziert, daß sowohl das Stahlwerk als auch die Lagerhalle in seinem Einzugsbereich liegen. Ein Zug holt Stahl beim ersten Terminal und liefert ihn im zweiten Terminal bei der Lagerhalle ab. Vergessen Sie nicht, im Fahrplan "Warten bis voll" einzustellen. Ein zweiter Zug holt im dritten Terminal ebenfalls Stahl ab, den er entweder direkt vom Stahlwerk oder von der Lagerhalle bezieht. Die Gegner haben nun kaum eine Chance, mehr als eine Zugladung pro Monat von diesem Stahlwerk zu erhalten. Die Kosten für diesen Schachzug sind erfreulich gering.

PRODUKTÜBERSICHT

Spielwarenindustrie

Holzzüge

Benötigt: Holz,

Gewinn/Waggon: 1.572, Erscheinungsjahr: 1960

Dreiräder

Benötigt: Stahl, Gewinn/Waggon: 1.700, Erscheinungsjahr: 1960 Können später problemlos gegen Metallautos ausgetauscht werden Puppen

Benötigt: Plastik, Gewinn/Waggon: 1.648, Erscheinungsjahr: 1960 Später umstellen auf Plastikautos **Plastikautos**

Benötigt: Plastik, Gewinn/Waggon: 2.130, Erscheinungsjahr: 1962 Später problemlos umstellen auf Spielzeugroboter

Metallautos

Benötigt: Stahl, Gewinn/Waggon: 1.982, Erscheinungsjahr: 1967

Autorennbahnen

Benötigt: Kupfer/Plastik, Gewinn/Waggon: 2.150, Erscheinungsjahr: 1972 Zu geringer Gewinn, gemessen am Produktionsaufwand

Spielzeugroboter

Benötigt: Plastik, Gewinn/Waggon: 2.278, Erscheinungsjahr: 1978

Modellflieger

Benötigt: Aluminium/Kupfer/Plastik, Gewinn/Waggon: 3.967, Erscheinungsjahr: 1983 Gutes Produkt, aber sehr aufwendig Videospiele

Benötigt: Elektronische Bauteile/Plastik, Gewinn/Waggon: 4.454, Erscheinungsjahr: 1992 Zu geringer Gewinn gemessen am Aufwand

Sportindustrie

Benotigt: Holz, Gewinn/Waggon: 1.625, Erscheinungsjahr: 1960 Kann später auf Snowboards umgestellt werden

Fahrräder

Benotigt: Stahl, Gewinn/Waggon: 1.800, Erscheinungsjahr: 1960 Nach 5 Jahren Umstellung auf Fitneßgeräte

Fitneßgeräte

Benötigt: Stahl, Gewinn/Waggon: 2.243, Erscheinungsjahr: 1965

Tennisschläger

Benötigt: Aluminium, Gewinn/Waggon: 1.882, Erscheinungsjahr: 1968 Geringer Gewinn, aber Ausnutzung des Aluminiumangebots Schlauchboote

Benötigt: Plastik, Gewinn/Waggon:

2.467, Erscheinungsjahr: 1974 Lukrativ, weil einfach herzustellen Mountainbikes

Benötigt: Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 3.300, Erscheinungsjahr: 1982

Bestenfalls ein Zusatzprodukt. später umstellen auf Inlineskater

Snowboards

Benötigt: Holz, Gewinn/Waggon: 4.497, Erscheinungsjahr: 1992 Das beste Produkt aus Holz, sehr guter Gewinn

Inlineskater

Benötigt: Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 3.502, Erscheinungsjahr: 1994

Rodeln

Benotigt: Holz/Stahl, Gewinn/Waggon: 4.600, Erscheinungsjahr: 1994 Gutes Produkt, um Holz- und Stahlüberschuß zu nutzen

Holzindustrie

Möbel

Benötigt: 2 Holz/1 Stahl, Gewinn/Waggon: 2.997, -Erscheinungsjahr: 1960 Gutes, aber aufwendiges Produkt für den Anfang

Bilderrahmen

Benötigt: Holz, Gewinn/Waggon: 1.207, Erscheinungsjahr: 1960 Bestenfalls ein Lückenbüßer

Gartenhäuser

Benötigt: 2 Holz, Gewinn/Waggon: 2.575, Erscheinungsjahr: 1970 Eventuell als Ergänzung bei zu viel Holz

Schmuckindustrie

Goldschmuck

Benötigt: Gold, Gewinn/Waggon: 4.593, Erscheinungsjahr: 1960 Ideal für den Anfang bei entsprechenden Absatzmöglichkeiten

Silberschmuck

Benötigt: Silber, Gewinn/Waggon: 3.515, Erscheinungsjahr: 1960

Brillantringe

Benötigt: Brillanten/Gold, Gewinn/Waggon: 6.280, Erscheinungsjahr: 1960 Ausgezeichneter Gewinnbringer, aber sehr teuer in der Herstellung

Autoindustrie

PKW Modell 1980

Benötigt: 1 Kupfer/2 Plastik/2 Stahl, Gewinn/Waggon: 13.067, Erscheinungsjahr: 1980 Guter Gewinn, ab 1990 aber extremer Gewinnrückgang PKW Modell 1990

Benötigt: 1 Elektr. Bauteile/

2 Plastik/2 Stahl, Gewinn/Waggon: 15.717, Erscheinungsjahr: 1990 Guter Gewinn bei hohem Aufwand. ab 2010 Preisverfall

PKW Modell 2010

Benötigt: 2 Aluminium/2 Elektr. Bauteile/2 Plastik. Gewinn/Waggon: 18.750, Erscheinungsjahr: 2010 Tolles Produkt, wenn die Produktion gut läuft. Wenn nicht ... Panik!

Elektronikindustrie

Fernseher

Benötigt: Kupfer/Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 4.108, Erscheinungsjahr: 1971 Ab 1981 umstellen auf Sat-Empfänger

HiFi-Anlagen

Benötigt: Kupfer/Plastik, Gewinn/Waggon: 3.670, Erscheinungsjahr: 1977 Gutes Produkt mit geringem Aufwand

Sat-Empfänger

Benötigt: Kupfer/Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 4.463, Erscheinungsjahr: 1981 Lohnt nicht für Neueinstreg, kann aber Fernseher ablösen

Elektronische Bauteile

Benotigt: Kupfer/Plastik, Gewinn/Waggon: 0, Erscheinungsjahr: 1985 Wird für andere Produkte benötigt

Computer

Benötigt: Elektr. Bauteile /Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 7.607, Erscheinungsjahr: 1987 Aufwendige Produktion

Mobiltelefone

Benötigt: Elektr, Bauteile/Plastik, Gewinn/Waggon: 6.847, Erscheinungsjahr: 1996 Ideales Produkt, später umstellen auf Bildtelefone

Multimediacenter

Benötigt: 1 Aluminium/2 Elektr. Bauteile/1 Plastik, Gewinn/Waggon: 8.780, Erscheinungsjahr: 2015 Geringer Gewinn gemessen am Aufwand

Bildtelefone

Benötigt: Elektr. Bauteile/Plastik, Gewinn/Waggon: 7,335, Erscheinungsjahr: 2020 Tolles Produkt, ab 2030 umstellen auf Videobilder

Videobilder

Benötigt: Elektr. Bauteile/Plastik, Gewinn/Waggon: 8.815, Erscheinungsjahr: 2029 Das beste Produkt im Spiel

SPIELETIPS DER INDUSTRIEGIGANT

CI C NI

Auf einen Blick:

- Produktion
- Die Karrieren
- Leicht Level 1 bis Level 8

Produktion

Achten Sie bei der Auswahl Ihrer Produkte auf den Langzeiteffekt. Entscheiden Sie sich am besten für Produktionen, die Sie ohne großen Aufwand auf bessere Produkte umstellen können. Einige Produkte bringen nach dem Erscheinen von besseren Produkten keinen Gewinn mehr. So werden Sie beispielsweise ab dem Jahr 2020 mit Fernsehern kaum mehr Gewinn machen, Beginnen Sie mit einfach herzustellenden Produkten, die nur einen Rohstoff für die Herstellung benötigen. Die Einfachheit der Herstellung sollte immer ein Entscheidungskriterium sein. Ein gutes Beispiel ist die Elektronikindustrie: Zwar konnen Sie ab 1987 Computer herstellen, die auch gute Preise erzielen, die Produktion ist aber von der Logistik aufwendig. Überbrücken Sie die Zeit bis zur Marktreife der Mobiltelefone lieber mit Sat-Empfangern, die noch keine etektronischen Bauteile benötigen. Ab 1996 produzieren Sie dann Mobiltelefone. Diese Produktion konnen Sie ab 2020 auf Bildtelefone und ab 2030 auf die sehr gewinnbringenden Videobilder umstellen, ohne daß Sie auch nur eine Kleinigkeit bei Ihrer Rohstoffanlieferung ändern müßten.

Steigen Sie nicht vor 1990 in die Autoindustrie ein. Die PKWs Modell 1990 benötigen nämlich - im Gegensatz zum Vorgängermodell - erstmals elektronische Bauteile. Und das kann zu großen logistischen Problemen führen. Sollten Sie trotzdem vorher mit der Autoproduktion beginnen, so bedenken Sie bei der Planung, daß Sie später unbedingt eine Elektronikindustrie zur Zulieferung der etektronischen Bauteile benötigen. Achten Sie bei allen Industrien, die elektronische Bauteile benötigen, sehr akkurat auf die Streckenlängen. Hier kann es durchaus angebracht sein, die Streckenlängen abzuzählen, um für alle Fahrzeuge exakt gleich lange Fahrzeiten zu erzielen. Denn gerade die Produktion von elektronischen Bauteilen ist immens teuer, und ein Überschuß dieser Dinger kann empfindlich Ihre Geldborse belasten. Für diese Art von Industrien sollten Sie ausschließlich Züge einsetzen.



Leicht - Level 1

Beginnen Sie mit einer Möbelproduktion. Eine exakt bemessene Rohstoffzufuhr sorgt für gute Gewinne. Zur weiteren Expansion sollten Sie Sportartikel bevorzugen, vor allem die Produktion von Fahrrädern läßt sich nach einigen Jahren sehr leicht auf die gewinnbringenderen Fitneßgeräte



Mit einem kleinen Trick können Sie dem Gegner alle Rohstoffe vor der Nase wegschnappen.



Ein Beispiel für eine reibungslos funktionierende Elektronikproduktion. Die Produktion ist sehr komplex und sollte von Beginn an gut geplant werden.

umstellen.

Leicht - Level 2

Bei einem solchen Umstrukturierungslevel ist es immer von Vorteil, gleich zu Beginn einmal alle Fahrzeuge anzuhalten (rechte Maustaste). Denn Sie werden einige Zeit benötigen, um sich einen Überblick über die Situation zu verschaffen. Legen Sie die Sportartikelproduktionen still und errichten Sie eine Möbelproduktion. Das erwirtschaftete Geld stecken Sie in die Errichtung besserer Produktionslinien für Sportartikel. Achten Sie auf kurze Transportwege.

Leicht - Level 3

Gewinnbringende Produkte sind besonders Schlauchboote und Spielzeugroboter. Bei Garching können Sie eine Schmuckproduktion auf die Beine stellen und damit sehr gute Gewinne machen.

Leicht - Level 4

Sie werden etwas erstaunt feststellen, daß der einzige Rohstoff in diesem Level Holz ist. Achten Sie nur darauf, welche Produkte die meisten Gewinne bringen. Zum Verkauf in größeren Städten sind Gartenhäuser ein guter Tip.

Leicht - Level 5

Sie übernehmen ein Elektronikunternehmen, das Fernseher herstellt. Es gibt zwei Varianten, wie Sie auf diese Herausforderung reagieren. Entscheiden Sie sich für die einfacher zu handhabende Variante, dann stellen Sie die Produktion um auf Sat-Empfanger. Allerdings werden Sie sehr viele Produktionslinien brauchen, um den geforderten Jahresgewinn erzielen

zu können. Die anspruchsvollere, aber edlere Variante ist der Einstieg in die Computerproduktion. Errichten Sie eine zweite Elektronikindustrie, in der Sie elektronische Bauteile herstellen. Diese werden zur bereits bestehenden Elektronikindustrie geliefert und zu Computern verarbeitet. Da Elektronikindustrien sehr teuer sind, müssen Sie etwas Geduld haben, bevor es wieder voll in die Expansion geht.

Leicht - Level 6

Das Kaufhaus in Santos wird mit Computern überfüttert. Drosseln Sie die Zufuhr oder senken Sie den Preis. Bereits nach einigen Monaten tauchen Mobiltelefone neu am Markt auf. Diese benötigen zur Fertigung einen Rohstoff weniger als Computer, bringen aber gute Gewinne.

Leicht - Level 7

Stellen Sie die Skiproduktionen bei Oskarsham und Karesuando auf die gewinnbringenderen Snowboards um. Drosseln Sie die Rodelzufuhr nach Stensele auf drei Waggons pro Fahrt. Mit einigen Produktionslinien für Snowboards und Schlauchbooten sollte der Level kein Problem sein.

Leicht - Level 8

Die Tücke in diesem Level sind die Stahlwerke. Diese sind namlich generell zu weit von den Stadten entfernt. Stellen Sie daher alle Produktionen, die Stahl benötigen, auf Produkte um, die aus Plastik gefertigt werden. Sorgen Sie außerdem dafür, daß auch wirklich die schnellsten Fahrzeuge unterwegs sind. Supraleiterzüge sind

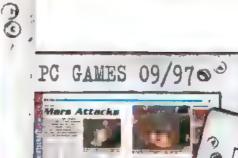
Lamit Sie wissen

http://www.pcgames.de



Simulation

Randvolle CD-ROM mit Demos zu Comanche 3, Dark Colony, Bug Tool u.v.m.



Alles über PC-Spiele 0 auf über 150 Seiten! PC 3

PC GAMES - das meistgekaufte PC-Spielemagazin - testet für Siel Unsere Experten verraten ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht,

In Ausgabe 09/97: F1 Racing Simulation - die erste spielbare Version auf dem Prufstand. Uberholt Ubi Soft Psygnosis und MicroProse? Tomb Raider 2 Eidos Interactive schickt Lara Croft in ein neues Abenteuer

(

(

Im Tips & Tricks-Teil: Dungeon Keeper, Interstate 76, Star Trek: Generations.

Auf CD-ROM: Demos zu Comanche 3, Dark Colony, Constructor, Bug Too! und vielen anderen Tophits

NEU: Anleitungen zu allen Spiele-NEU: Aniestungen zu aum, Oproce. Demos auf CD-ROM im Booklet! Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-**ROM**¹

00

GAMES

Oder für DM 19,80: PC GAMES PLUS: PC GAMES plus CD-ROM plus ein komplettes Spier



Deutschlands großer Fachverlag für Computerund Videospielemagazine. 3

JEDEN MONATINEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

SPIELETIPS DER INDUSTRIEGIGANT



Auf einen Blick:

Leicht – Level 9 bis Mittel - Level 10

aber nicht immer die beste Wahl. Leicht - Level 9

Da das Geld zu Beginn sehr knapp bemessen ist, müssen Sie gut planen, wie die Gebäude plaziert werden sollen. Entscheiden Sie sich unbedingt für die Produktion von Videobildern, Diese sind - abgesehen von den Autos - das beste Produkt im Spiel und auch einigermaßen leicht herzustellen.

Leicht - Level 10

Stoppen Sie alle Züge und nehmen Sie ordentlich Kredit. Beginnen Sie mit der Umstellung im Norden und wandeln Sie Spielwarenproduktionen in Sportartikelproduktionen um. Hier bieten sich Snowboards und Mountainbikes an. Die Produktion von Plastikautos bei Huesca und Holzzügen bei Gerona legen Sie still. Statt Autorennbahnen sollten Sie bei Huesca Mountainbikes herstellen. Generell sollten anstelle von Puppen Schlauchboote und statt Dreirädern Fitneßgeräte produziert werden. Achten Sie auch auf die Kaufhausstandorte. Manche Kaufhäuser sollten Sie abreißen und an einem besseren Standort in derselben Stadt wieder aufbauen.

Mittel - Level 1

Da nur Stahl- und Sägewerke vorhanden sind, bieten sich als Industrien nur die Möbel- und Sportindustrie an. Beginnen Sie wegen der besseren Gewinne mit ein bis zwei Mobelindustrien. Einige Sportindustrien sollten Fahrräder produzieren, die spater gegen Fitneßgeräte ausgetauscht werden. Zur Abrundung und Ausnutzung der Sportgeschäfte und Sägewerke konnen Sie noch zusätzlich Skier erzeugen.

Mittel - Level 2

Diesmal gibt es nur Chemie- und Sågewerke. Die besten Produkte

sind Plastikautos und Skier, Bauen Sie so viele Produktionsketten wie moglich, und nutzen Sie auch kleinere Stadte.

Mittel - Level 3

Zu Beginn sorgen wieder zwei bis drei Mobelproduktionen für erste rasche Gewinne. Gut fahren Sie auch mit Schlauchbooten, Fitneßgeräten und eventuell Plastikautos. Auch in diesem Level sollten Sie sehr expansionsfreudig sein. Bauen Sie möglichst kurze Strecken, um die Fahrtkosten niedrig zu halten.

Mittel - Level 4

Die bestehende Fernseherproduktion auf Sat-Empfänger umstellen. Reduzieren Sie die Zulieferung auf drei Waggons pro Fahrt. Das Kaufhaus in Calgary hat keinen großen Kundenstock. Errichten Sie ein Kaufhaus im benachbarten Helena und beliefern Sie dieses. Errichten Sie Terminals bevorzugt so, daß sich ein Chemiewerk und ein Stahlwerk im Einzugsbereich befinden. Die Rohstoffzüge sollten dann zwei Waggons Plastik, zwei Waggons Kupfer und zwei Waggons Stahl abholen. Damit erreichen Sie eine gleichmäßige Rohstoffzulieferung und Produktion. Mit fünf bis sechs gut funktionierenden Elektronikproduktionen ist dieser Level zu gewinnen.

Mittel - Level 5

Fertigen Sie Snowboards anstelle von Skiern und Metallautos anstelle von Dreirädern. Bei Pontiac verheddern sich Züge in einem Engpaß. Lösen Sie das Dilemma durch Erweitern der Terminals auf mehrere Spuren, Nutzen Sie die raumlich gunstig verteilten Ressourcen und beliefern Sie ein Kaufhaus mit verschiedenen Produkten. Mit ein paar zusätzlichen Sportindustrien sollte der Jahresgewinn zu schaffen sein.

Mittel - Level 6

Alle Züge unbedingt stoppen! Es werden nur Spielwaren erzeugt, für die aber kein Bedarf besteht. Stellen Sie systematisch alle Produktionen auf Sport- oder Holzindustrie um. Zu Beginn wird ein Griff in den Kredittopf unumgänglich sein. Bei Cartinga können Rodeln - und als Zusatzeinkommen selben Geschäft noch Schlauchboote - in großer Zahl unters Volk gebracht werden.

Mittel - Level 7

Auch hier sollten wieder alle Züge angehalten werden. Nutzen Sie das Stahlwerk in der Nähe von Trondheim, um relativ einfach die Bilderrahmenproduktion in eine Möbelproduktion zu verwandeln. Die Linie bei Tyset muß nur ein bißchen nachjustiert werden, um gut zu funktionieren. In Tyset läßt sich auch Goldschmuck gewinnbringend verkaufen. Bei Oset kontrollieren Sie die Zulieferung von Rohstoffen, Arbeiten Sie im Südwesten mit Sportfabriken und Snowboards, im Norden mit Plastikprodukten, dann kann nichts mehr schiefgehen.



Steigen Sie nicht zu früh in die Autoindustrie ein – zu teuer!



Bei Autos sind die elektronischen Bauteine das Nadelöhr.

Mittel - Level 8

Der Einstieg ist am schwersten, gehen Sie sehr sorgfaltig mit Ihrem Vermögen um. Am besten fahren Sie mit der Produktion von Bildtelefonen. Ab 2030 kann dann die komplette Produktion auf Videobilder umgestellt werden, und dann klingeln die Kassen. Mit fünf Produktionslinien sollten Sie gewinnen

Mittel - Level 9

Rüsten Sie die Elektroindustrien auf Videobilder um, diese sind leichter herzustellen und erzielen einen hoheren Gewinn. Etwa drei neue Elektronikproduktionen sorgen für entsprechenden Gewinn. Als Zubrot nutzen Sie die Sägewerke und stellen Snowboards her.

Mittel - Level 10

Sieht eigentlich ganz leicht aus, ist aber ziemlich schwer. Die Errichtung von Autoindustrien ist extrem teuer, geben Sie bei der Planung und beim Aufstellen acht. Drei bis vier gut laufende Autoindustrien werden Sie benötigen, um diesen Level erfolgreich beenden zu können.

In der nächsten PC Action liefern wir für Sie die Lösungen der schweren Karrierelevel und die Einzelmissionen nach. Bis dahin wünschen wir Ihnen gute Umsätze.

Hans Schilcher



Nicht immer auf teure Monorails setzen, auch wenn die Geschwindigkeit überragend ist. Für lange Strecken lohnen LKW-Konvois.



In Geschenk Eine Monab. CD CHIP Interaktiv



Online-Test rberatungs Fit fürs Internet

Holen Sie sich jetzt drei Hefte und eine EHE Monats-CD



Bitte ankreuzen, falls Sie

Mitglied im CHIP CLUB werden wollen (Als regelmäßiger Bezieher von CHIP können Sie auch

sparen

herboards



Oder

anrufen: 0931/418 2526 faxen: 0931/418 2120

Diese Vereinbarung kann innerhalb von 10 Tagen bei der Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, CHIP-Leser-Service 731, 97064 Wurzburg widerrufen werden Eine kurze schriftliche Mittellung genugt

Die CHIP Monats-CD muß dann nicht zuruckgegeben werden

Test-Coupon

ich möchte CHIP. Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben von CHIP zum nächsten drei Ausgaber.

Testpreis von nur DM 18,- frei Haus.

Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe innerhalb von 10 Tagen nichts von mir hören lasse, möchte ich CHIP regelmäßig jeden Monat beziehen.

Pro Ausgabe bezahle ich dann nur 7,50 Mark im Monat statt DM 8,- im Einzelverkauf. Jederzeit habe ich die Möglichkeit, den regelmäßigen Bezug zu kündigen.

zahle keine zusätzlichen Zustellungs- oder Portokosten Mein Geschenk, die CHIP Monats-CD, kann ich auf jeden Fall behalten



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim CHIP-Leserservice, 97064 Würzburg, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Unterschrift



Vorname, Name Straße Nr.

Innen zusätzliche Kosten entstehen - Mitglied im CHIP CLUB wer-den Das bringt Ihnen extra Vorteile. Sie erhalten über CHIP hinaus zusätzliche Leistungen. Zum Beispiel gibt es für Clubmitglieder eine kosteniose Telefon-Hotline zur CHIP-Redaktion.)

ich kann dann alle Zusatzieistungen (Telefon-Hotline nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland) bzw.

Angebote des CHIP CLUBs in Anspruch nehmen. Meine Mitgliedskarte erhalte ich zu Beginn meines regulären

Wenn ich mich nach dem Test-Angebot für CHIP entscheide, will ich auch die Vorteile des CHIP

CLUBs nutzen und CHIP CLUB-Mitglied werden.

PLZ. Ort

Abonnements.





Auf einen Blick:

- Goodies ohne Ende
- Abzüge in der **B-Note**
- Fahrtips

Einen harten Brocken für alle PC-Rennfahrer hat SCI mit Carmageddon hingezaubert. Das unglaublich realistische Fahrverhalten der Boliden und die vertrackten Strecken verlangen dem Action-Fan alles ab. Hinzu kommen viele verschiedene Taktiken, Bonusgegenstände und Gimmicks. Wir haben uns für Sie auf Strecken der Carmageddon-Welt begeben.



JARMAGELIOON

are beginnen mit einem einzigen. Auto auf der ersten Strecke, der Walzstraße. Es gibt mehrere Möglichkeiten, ein Rennen zu beenden. Fahren Sie alle Checkpoints an (benutzen Sie die Karte!) und absolvieren Sie die vorgeschriebenen Runden. Suchen Sie gar nicht erst die Anzeige für Ihre momentane Position, es gibt sie nicht. Wollen Sie anarchistischer zur Sache gehen, vergessen Sie die Rundenzahl und die Checkpoints (viele der Computergegner tun das ébenfalls)! In den Straßen rasen in der deutschen Version unzählige Androiden herum. Das "Umlegen" dieser Roboter wird belohnt. Sie erhalten sowohl Bonuszeit als auch Punkte. und Geld. Fahren Sie zwei oder

gar drei unmittelbar hintereinan-Boni für Combos, zielsicheres Fahren, Stil und vieles mehr (mehr dazu in den Fahrtips!). Sind alle Roboter zerstört, ist das Rennen ebenfalls beendet. Genauso verhalt es sich, wenn Sie alle Gegner außer Gefecht setzen. Zu den drei Schwierigkeitsgraden gibt es nicht viel zu sagen: Der erste Schwierigkeitsgrad "So leicht wie das Abdrängen einer Ente" gibt Ihnen zumeist sogar ausreichend Zeit, um das Rennen zu gewinnen. Die Gegner sind recht harmlos und die Boni Leicht zu erreichen. Stute zwei "Der ganz normale Unfalltag" schränkt die zur Verfügung stehende Zeit schon stark ein, doch auch hier sind sogar noch alle Runden zu schaffen, ohne groß auf Androiden- und Bonusjagd zu gehen, "Härter als das Schmusen mit 'ner Kobra" ist der finale schwierigkeitsgrad, und wenn Sie das Rennen hier beenden wollen. søllten Sie gezielt auf Androidenjagd gehen. Ohne Aufbesserung Thres Zeitkontos ist nier kein Staat zu machen. Außerdem sind die Gegner in diesem Level beinhart, und es vergehen kaum ein paar Meter, ohne daß Ihnen jemand in die "Parade" fährt

Goodies ohne Ende

Die Straßen von Carmageddon sind voll von Bonustonnen, Robots und Hindernissen. Die meisten der Goodies helfen Ihnen über die Zeit zu kommen oder Ihr

Funkte- bzw. Geldkonto aufzubessern. Doch es gibt auch andere: Der Schadenverstarker läßt die während die Sofortzeparatur eben das tut,/was der Begriff aussagt. Was die eingesammelten Objekte genau tun, steht direkt nach dem "Überfahren" derselben auf dem Bildschirm. Des weiteren gibt es die Turbo-Beschleunigung, ein Gimmick, das die Gegner abschaltet (leider nur für einen Moment), ein Hilfsmittel, um unter Wassen zu fahren, eins, um eine Weile unverwundet zu bleihen, aber auch ein fool, das die lâstigen und gut gepanzerten Polizisten fernhält. Die meisten Funktionen halten nur wenige Sekunden, also kämp-



Am besten von hinten starten, dahinter gibt's Robots!



Oftmals schieben zwei Autos zusammen einen Gegner in die ewigen Jagdgründe.

fen Sie nicht um jeden Preis um ein solches Tool. Wesentlich wichtiger sind die Roboter auf den Straßen, sie sorgen für Punkte. Zeit und Geld. Außerdem ist es ganz unvermeidbar, während der Hatz auf Robots auch einige Goodies zu erwischen. Einige Goodies haben immer dieselbe Farbe. So stehen grüne Tonnen stets für Zeitgutschriften. Weitere Hilfsmittel können Ihnen das Leben erheblich erleichtern. So gibt es eine Dose, die alle Androiden auf der Straße festschweißt, so daß sie ein leichtes Ziel sind. Außerdem gibt es ein Tool, um fünf Gratisbergungen zu bekommen, und eines, das alle Androiden in der Nähe Ihres Wagens per Elektroschock zerstört. Fahren Sie einfach in die Nähe eines Robots, und er wird geröstet. Der Lull-



Das Ende naht, wenn Ihr Auto so aussieht, schnell reparieren!

und Lall-Gimmick läßt Sie in wirre Hippie-Träume verfalten und ist dem sicheren Fahren genausowenig zuträglich wie der Pinball-Effekt. Wenn wir gerade beim Thema Geld sind: Verpulvern Sie nicht schon vor einem Rennen Ihre gesamte Kohle. Zwar können Sie Ihr jeweiliges Gefährt stets sinnvoll verstärken (bessere Panzerung, besseres Waffensystem), doch wenn Sie im Rennen nicht mehr genug Geld haben, um die notwendigen Schnellreparaturen erledigen zu lassen, wird es ein kurzes



Da dreht sich der Magen und freut sich das Konto: Für diesen Stunt gibt es einen Bonus.

Vergnugen. Also, stets Geld zur Seite legen!

Abzüge in der B-Note

Für jede noch so spektakuläre Aktion kennt Carmageddon Sonderboni. So erhalten Sie einen Sonderbonus für Stil, wenn Sie im Rückwärts-Vollspeed einen Androiden "mitnehmen" oder ihn während einer Flugphase erwischen. Punkte für eine tolle 8-Note erhalten Sie, wenn Sie seitwärts in Ziele hineinsliden, während es für Crashs, Stürze und Überschläge einen Sonderbonus für den tollen Stunt gibt. Sehen Sie in der Ferne einen Androiden? Dann sollten Sie ihn ins Visier nehmen, denn es gibt auch einen Bonus für Zielsicherheit, genauso wie für das Rammen eines Objektes.

Fahrtips

Gleich zum Start sollten Sie unkonventionell denken: Während beim Signal alle anderen Wagen davonpreschen, sollten Sie den Ruckwärtsgang einlegen und einige Meter rückwärts fahren. Bei den meisten Strecken befindet sich hinter der Startgruppe der Wagen eine große Anzahl von Robotern und Bonusgimmicks wie Zeitgewinn. Da es bei Carmageddon nicht um den Start-Ziel-Sieg geht, sollten Sie gar nicht versuchen loszuhetzen, sondern auf den ersten Metern so viele Roboter wie möglich erledigen, um sich ein großes Zeitpolster zuzulegen. Wenn Sie aus der ersten Startreihe Losfahren, muß der Startdroide Ihr Ziel sein, er gibt 1000 Punkte. Um aus einer ganzen Reihe zusammenstehender Roboter möglichst viele zu erwischen, fahren Sie mit Highspeed auf die Gruppe zu und ziehen für rund eine Sekunde wenige Meter vor der Gruppe die Handbremse. So stellt sich der Wagen quer, und Sie können durch die hinzugewonnene Breite gleiche mehrere Roboter zerstören. Apropos Handbremse: Mit etwas Übung schaffen Sie es



Liegen Sie auf dem Dach, hilft nur noch eine kostenspielige Bergung. Aus diesem Grund sollten Sie häufig zwischenspeichern, spektakuläre Stunts lassen sich so gefahrlos üben.

SPIELETIPS CARMAGEDDON

Auf einen Blick:

- Crashtest
- Technik
- Die Strecken 1-4 • Die Wagen und ihre Fahrer

nach wenigen Spielen, den Wagen durch sinnvolles (und vor allem sachtes!) Einsetzen der Handbremse sogar am Schleudern zu hindern und den eingeschlagenen Kurs beizubehalten. Die Handbremse ist auf jeden Fall öfter im Einsatz als die Fußbremse. Diese ist im übrigen ziemlich tückisch: Gehen Sie voll in die Eisen und sind auf O km/h, legt sich der Rückwärtsgang ein, und Sie beschleunigen wieder. Also Vorsicht! Sie bekommen einen "Netter Versuch, Junge"-Bonus, wenn Sie es schaffen, ein leb.oses Objekt wie Briefkästen oder ähnliches in die Luft schleudern und dabei einen Roboter erledigen. Ebenfalls gibt es einen Bonus, wenn Sie einen Frontalzusammenstoß mit einem anderen Auto herbeiführen. Das sollten Sie jedoch nur wagen, wenn Ihr Auto

noch halbwegs unversehrt ist, sonst wird die anstehende Reparatur zu teuer. Viele Extrapunkte gibt es auch, wenn Sie einen anderen Wagen in eine Mauer rammen. Heften Sie sich an die Stoßstange des Wagens und "schieben" Sie ihn an. Wenn die Mauer kommt, haben Sie zwei Möglichkeiten: 1. Sie gehen vom Gas, um eigenen Schaden zu vermeiden, während der Gegner in die Wand prallt oder 2. Sie drücken das Gaspedal durch und rammen ihn regelrecht in die Wand. Dadurch wird er nahezu völlig zerstört, and auch um Ihr Auto ist es nicht qut bestellt, doch es qibt eine Menge an Extrapunkten, und das ist es schließlich, was zählt. Sie können ab der Plazierung 75 die zerstörten Autos der anderen Fahrer "stehlen" bzw. übernehmen. Die Autos, die "gestohlen" werden können, sind, nachdem man sie im Rennen hingerichtet hat, zu betrachten. Folgende Autos können übernommen werden: Suppressor, Grunge Boster, Bulldozer, Green Monster Truck, Otis Car, Kranwagen, Twister, Tashita und der Dragster Annihilator. Alle anderen Autos kann man fahren, wenn man auf dem ersten Tabel-



Wendig, aber mit zu wenig Kraft ausgestattet ist der kleine Truck. Mit dem Fahrzeug ist es schwer, die Gegner zu deaktivieren.

lenplatz steht und auch alle Rennen anwählen kann. Wenn Sie von einem Gegner geschoben werden, geben Sie Vollgas und ziehen Sie die Handbremse, wenn der Motor nichts mehr hergibt, lassen Sie die Bremse los. Die Richtungszeichen an den Strecken können als Rampen mißbraucht werden. Rasen Sie mit hohem Tempo auf sie zu und versuchen Sie sie seitlich zu touchieren, so daß Ihr Wagen in die Luft geschleudert wird. So gelangen Sie oft an eigentlich nicht zugängliche Stellen.



Da geht es tief herunter. Für Stürze gibt es Sonderboni.

Crashtest

Nicht nur das Fahren will gelernt sein, nein, auch dem Crashen kommt bei Carmageddon eine große Rolle zu. Wenn Sie einen Gegner möglichst sicher in die Wände schubsen wollen, lohnt sich ein hinterlistiger Angriff von hinten, oder Sie fahren ihm einfach in die Seite. Durch den Seitenangriff ist die Möglichkeit sehr hoch, daß Sie den Gegner in die Luft schleudern und er sich dabei überschlägt. Sehr viele Punkte bringt eine andere Crashtaktik: Der Frontalaufprall läßt Ihr Konto erstrahlen, anschließend kommen Sie aber um die eine oder andere Reparatur nicht herum. Immerhin haben Sie so eine gute Chance, angeschlagene Gegner aus dem Rennen zu boxen. Werden Sie einmal selbst gecrasht, müssen Sie schnell reagieren. Wenn Sie einer der schweren Polizeipanzer beispielsweise an die Hauswände quetschen will, hilft eine hektische Vorwärtsgang-Rückwärtsgang-Taktik. Mit stetem Wechsel der Richtungen (setzen Sie auch die Handbremse als Turnover ein!) entschwinden Sie dem bulligen Gegner.



Je mehr Ziele, desto mehr Punkte. Dieser Megacrash geht ins Geld! Bei den Polizeipanzern müssen Sie vorsichtig sein, die Dinger sind nicht nur sehr stabil, sondern auch erstaunlich schnell und recht wendig.

Technik

Carmageddon wird wohl den meisten Spieler nur als VGA-Game zur Verfügung stehen, denn für den SVGA-Modus sind ein Pentium 166 (besser 200) mit 32 MB und mindestens 2 MB Grafikkarte Pflicht. SCI war sich dessen wohl bewußt. und deshalb ist der High-Resolution-Modus nicht per Mausdruck anwählbar. Sie müssen das Spiel dafür unter DOS mit der Erweiterung "-hires" starten (Beispiel: C:\Programme\carma\carma95.ex e -hires). Ruckelt es bei Ihrem 166er schon zu sehr, haben Sie einige andere Möglichkeiten, die Performance zu verbessern. Erst einmal schalten Sie das Vollbild eine "Nummer" kleiner, Dann können Sie noch Details verändern. Stellen Sie die Wagenkomplexität beispielsweise auf niedrig, so müssen Sie ohne schöne Texturen auf den Wagen auskommen. Die Performance verbessert sich dadurch aber nur gering. Wesentlich mehr bringt es, die Schatten auszuschalten und die Wandtexturen auf Mittel zu stellen. Auch die Ausblendung der Szenen hilft enorm. Wird sie herabgesetzt, baut sich das Hintergrundbild im Spiel erst auf, wenn Sie darauf zufahren. Auch auf die Textur des Himmels kann man verzichten, das Spiel ist dann immer noch schön in SVGA zu genießen. Während dieser Games Guide erstellt wurde, war im Internet bereits ein 3Dfx-Patch erhältlich, der jedoch noch nicht mit der deutschen Version des Spiels lief (siehe auch Online-Tips).

Die Strecken

Carmageddon bietet zu viele Strecken, um sie alle ausführlich zu beschreiben, zumal ein kurzer Tastendruck die Übersichtskarte aufruft. Deshalb hier Wissenswertes in Kürze:

1. Walzstraße:

Ein einfacher Kurs mit vielen Androiden.

2. Küstenkreuzfahrt:

6 Checkpoints an der Küste. Achten Sie auf die zerstörten Brücken und springen Sie gerade ab, um die andere Seite zu erwischen.

3. Coole Crashes:

Im Schnee haben Sie viel zu tun. Nach der ersten Kurve warten einige



Auf geht's! Vor dem Start zoomt die Kamera in die Gerade.

Kühe, die Zeit und Geld einbringen. Vier Runden sind zu absolvieren.

4. Boxen Stop:

Ein leichter Bergwerkskurs, der nur zwei Checkpunkte hat und deshalb easy zu bewältigen ist. Schließlich geht es nur geradeaus.



Die Cockpit-Sicht ist mangels Übersicht nicht empfehlenswert.

DIE WAGEN UND IHRE FAHRER

Viele der Wagen haben Extras wie einen Kran oder scharfe Messer an der Stoßstange, doch bedenken Sie, daß es sinnvoller ist, ein wendiges schweres Auto zu haben als einen dicken Klotz. Sie beginnen mit dem Eagle, der Ihnen durchaus gute Dienste leistet. Für die höheren Spielstufen ist er

jedoch wenig aufzurusten, und auch seine Schlagkraft laßt zu wunschen ubng. Traumhaft schnell ist der "kutter" Lamborghin. Leider halt er sehr wenig aus und überrollt die Keibs, als waren sie Rampen. Sehr gut ist das Polizeiauto. Es ist sehr schnell, hält viele Macken aus und hat einen Einschlag wie ein Dampfhammer. Unbedingt ausprobieren! Der Jivefunk Cadillac von Otis P. hingegen verhalt sich im "Nahkampf" sehr trage und ist schwer zu steuern. Zu langsam ist der Bulldozer. Er richtet zwar eine Menge Schaden an, ist aber zu wenig wendig. Das Auto der Gebruder Grimmig ist ebenfalls inakzeptabel für die Hatz nach Punkten. Es ist langsam, sehr schwach, dafür aber leicht zu manövrieren. Fazit: Für Einsteiger geeignet! Sehr genial verhält sich Screwie Louies Monster Truck. Er ist sehr schnell, überrollt bei Bedarf gleich mehrere Autos und reißt die Straßenlampen heraus, als wären sie Grashalme. Der Monster Truck ist das Auto für die schweren Level von Carmageddon.

Die Gegner, die Sie im Rennen "treffen" werden, haben es wie ihre Autos ziemlich in sich: Agent Orange ist ein durchgeknallter Ex-Agent, der sehr gewissenhaft bei der Vertridigung seines Boliden zur Sache geht. Wenn Sie ihn auch nur anrühren, wird er Sie den Rest der Rennen jagen. Mit 350 km/h sitzt Ihnen Anti-Schumi in seinen Gelandewagen im Nacken, während Mechano-Manni in seinem schwer manovrierfahigen Auto schon einmal ohne Not von allein über den "Jordan" geht. Knut Knautsch fährt mit seinen langsamen Lastern und ist keine große Gefahr. Mit einem gepanzerten Kombi ist Volker Vollgas unterwegs, und für ihn sind alle Gegner Feinde – ohne Ausnahme, also aufgepaßt. Heinz Faust sollten Sie ebenfalls besser aus dem Weg gehen. Mit seinem gutgepanzerten Sportcoupé jagt er Sie durch das Gelande. In einem Tanker ist Feuersturm unterwegs. Sein Laster ist so groß, daß Sie ein Treffen kaum vermeiden können. Die Gebrüder Grimmig sind mit einem säure spuckenden Leichenwagen auf dem Highway unterwegs – unbedingt ausweichen! Beit Bleifuß ist schnell, aber durchaus träge und leicht von hinten zu erwischen, während Harry Halbschlaf brutal auf einen losfahrt. Iwan der Schreckliche hat einen Monstertruck unter dem Hintern und ist damit nur sehr schwer zu bezwingen. Setzen Sie auf Überraschungsangriffe von der Seite, eine Taktik, die Sie auch bei Kurt Kasko mit seinen 450 km/h

anwenden sollten, wenn Sie ihn denn einholen. In einem Chevi flitzt Opi Simpson durch die Gegend, doch seine nervöse Ader bringt ihn oft in für ihn nachteilige Situationen, Auch Wanda Lust ist keine große Leuchte in Sachen Angriff, hat aber einen schnellen Flitzer unter dem Bleifuß. Weitere Fahrer sind Rudolf Röhr, Psycho-Dackel, Blauer Engel, Berta Härta, Stella O'Hauaha, Donald Drängel, Susi Sonntag, 110-Eddie und Wal Holla. Der schnellste Fahrer im Feld iedoch ist Walter Hutmann mit seinen 670 km/h in der Spitze. Um ihn zu kriegen, sollten Sie gut gepanzert und mit den besten Fahrkünsten ausgestattet sein.



SPIELETIPS CARMAGEDDON

Auf einen Blick:

- Die Strecken 1-29
- Carmageddon und die Welt
- Der Joystick bringt Freude

5. Betriebsunfall:

5 Runden stehen auf dem Programm, Gleich zum Start sollten Sie den Rückwärtsgang einsetzen, hinter Ihnen stehen zahlreiche Robots.

6. Straße der Schmerzen:

Machen Sie zum Start sehr viele Punkte gut, da die Zeit ansonsten knapp wird.

7. Voll daneben:

Auf der Küstenstraße segelt so mancher Wagen über die Leitplanken. Vier Checkpunkte.

8. Chiller:

Im Skigebiet müssen vier Runden absolviert werden. Verzetteln Sie sich nicht im Innenring des Gebietes!

9. Es war einmal:

Die Bergwerksstadt bietet 500 Androiden auf vier Runden.

10. Ganz tief unten:

Im Bergwerk müssen Sie beim Start ins Wasser eintauchen, fahren Sie unter Wasser langsam, sonst kippen Sie um.

11. Kaufen fahren:

Im Einkaufsviertel gibt es viele Ziele, um gleich zu Beginn den Zeitbonus kräftig auszubauen.

12. Sand im Getriebe:

Am Strand sollten Sie auf Gegnerjagd gehen, da die Strecke sehr anspruchsvoll ist, Tip: Steuern Sie den Wagen in "Weißer Hai-Manier" durchs Wasser, um die Androiden zu erwischen.

13. Dreimal chemisch gereinigt: Schubsen Sie Ihre Gegner in die Säure rings um die Strecke, und das Rennen ist schnell erledigt.

14. Schwimmflügel ausfahren:

Auf der Kläranlage gibt es in vier Runden wieder viele Gelegenheiten, die Gegner von der Strecke zu drängen. Achten Sie auf die Abkürzung.

15. Auffahrt zur Hölle:

zu überstehen. 610 Androiden sorgen für mächtig Streß und Spaß bei den unterschiedlichsten Ramm-Pirouetten.

16. Betriebsbesichtigung:

Schieben Sie den Rückwärtsgang ein und fahren Sie das Rennen "falsch" herum, um möglichst viele Robots vor Ihren Konkurrenten zu erledigen und so einen dicken Zeitbonus zu haben.

17. Wall Street Crash:

Im Finanzviertel haben Sie vier Hier gilt es, lediglich eine Runde Checkpunkte vor der Brust, die

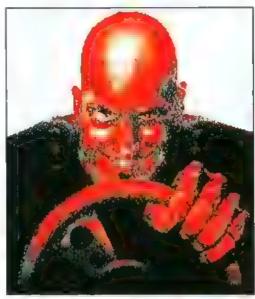
gleich fünfmal "durchrollt" werden müssen. Also Robots "einsammeln".

18. Wege zum Terror:

"Fliegen" Sie rechts den Berg herunter, da dort durch Kühe und Boni die Zeit aufgestockt werden kann. Dort ist auch ein idealer Platz, um die restlichen Autos aus dem Weg zu raumen.

19. Ausverkauf in Area 51:

In der Bergwerksstadt gibt es nur durch eine Schußfahrt über die Dächer einen Eingang in die Pyramide.



Sind Sie bereit? Mit unseren Tips sollten Ihnen die Haare nicht ausgehen.



Zielsicher: Wenn Sie mit hohem Tempo Robots plätten, hagelt es Sonderboni.

Weitere inform

CARMAGEDDON UND DIE WELT

Während in den USA und den meisten anderen Teilen der Welt (Skandinavien, Spanien, Australien) Fußgänger über die Straßen schleichen und Ziel der wildgewordenen Autos sind, gibt es neben der "Blood-Version" (so die offizielle Betitelung) auch noch zwei andere Versionen. In Deutschland beispielsweise rennen Roboter über die Straßen, was den zuständigen Prüfstellen (und auch uns) sicher besser gefällt als die blutige



Metzelei, die in unseren Nachbarlandern stattfindet. Es gibt jedoch auch noch eine dritte Version: Auf den britischen Inseln und in Italien ist das Ziel der Mordsautos eine Horde von Zombies. Patches der deutschen Version sind im Internet bis Redaktionsschluß noch nicht erhältlich gewesen.

DER JOYSTICK BRINGT FREUDE

Es ist traung, aber wahr: Mit einem Joystick kommt bei Carmageddon kaum Freude auf. Der "Spaßknüppel" ist kein Ersatz für ein Lenkrad mit Pedalen. Das ThrustMaster T2 ist das optimale Eingabegerat und läßt die Autos traumhaft auf alle Bewegungen reagieren. T2-Lenkräder, die vor dem 18.11.1996 gebaut wurden, benotigen dafür den mitgelieferten Achsenadapter am Joystickport, sonst geht gar nichts. Auch unter DOS macht das Lenkrad Zicken und ist nahezu nicht zur Zusammenarbeit zu bewegen. Also Reinfahrer, benutzt Windows 95! Neben den üblichen Konfigurationen wie Gas, Bremse, Links, Rechts sollten Sie die Handbremse auf eine der beiden Schaltpositionen des am Lenkrad befindlichen Schaltknopfes legen. Die zweite Schaltposition ist dann ideal für den Reperaturmodus, da Sie diesen sehr oft benotigen werden. T2-Besitzer haben zudem noch eine Moglichkeit, wenn Sie die beiden roten Knopfe am Lenkradchassis zu Hilfe nehmen. Ideal dafür wäre die Belegung mit der zuschaltbaren Karte, da auch sie schnell zur Verfugung stehen muß, um micht komplett die Orientierung zu verlieren. Haben Sie kein Lenkrad in Ihrem Eingabegeratefundus, tut es zwar auch ein normaler Joystick, doch neben der fehlenden Realitätsnahe haben Sie damit kaum eine Chance in den höheren Spielstufen. Haben Sie also nicht das Gluck, zu den "Lenkradfahrern" zu gehören, sollten Sie besser zur Tastatur greifen. Hier gibt es leider ein weiteres Problem mit der Tastenbelegung: In Carmageddon ist es nicht möglich, die Pfeiltasten als Richtungstasten zu belegen, da Carmageddon diese Tasten für das Verstellen der Kameraposition reserviert hat und es keine Möglichkeit gibt, diese Reservierung aufzuheben. Stattdessen empfiehlt sich der Tastenblock als Steuerungsmoglichkeit. Mit ein bißchen "Fingerspitzengefühl" gelingen aber auch Tastaturrennen nach einiger Zeit.



CARMAGEDDOF

• Die Strecken 29-35 · Der Blick ins Netz

20. Tunnel der Angst:

Und wieder runter ins Bergwerk. Die drei Runden führen durch sehr enge Gassen, was Ihnen das Manövrieren schwierig machen dürfte. Benutzen Sie die Sprungschanzen, um möglichst viele Stuntboni zu erhalten.

21. Top Gear Trash:

In einem Vorort gibt es nicht viel zu tun. Rattern Sie also Ihre vier Runden herunter und "fliegen" Sie soviel wie möglich, Rampen dazu gibt es genug.

22. Gib ihm Saures:

Bonusfässer en masse gibt es im Säurebecken, wo Sie auch besonders elegant Ihre Gegner "entsorgen" sollten.

23. Anhalter mitnehmen:

Plazieren Sie sich in der Mitte des Starterfeldes und bugsieren Sie gleich nach "Anpfiff" Ihre Gegner über die Klippen des Nationalparks.

24. Stadtfest einmal anders:

Ein Finanzviertel voller Ampeln. In fünf Runden können Sie diese zu fliegenden Werkzeugen Ihrer Zerstörungswut machen, worauf es "Netter-Versuch-Boni" hagelt.

25. Schnittige Stollen:

Nur eine Runde, aber sechs Checkpoints, doch nicht einmal die sollten Sie alle anfahren. Bereits in den Schluchten des Bergwerks sind Ihre Gegner anfällig und können dort aus dem Rennen geworfen werden.

26. Slalom Fatal:

Vier Runden durch einen schnöden Vorort im Schnee, Sie haben wenig Zeit für die sechs Checkpunkte, gehen Sie also erst fleißig auf Robot-Jagd.

27. Höhenangst:

Sechs Runden durch ein Geschäftsviertel in den "Wolken". Schießen Sie gleich rechts von der Plattform herunter, um dort für die knappe Zeit "Nachschub" in Form von Zeitboni einzusam-

28. Schöner Schrott:

Ein Säurebecken mit wenigen Robots. Fahren Sie sofort die erste Rampe links hoch und achten Sie auf den Mördersprung zwischen Checkpoint zwei und drei. Mit



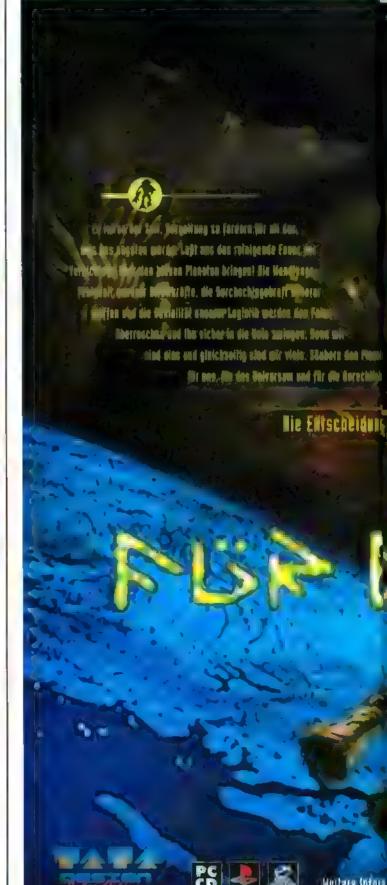
Der eisige Untergrund beeinflußt das Fahrverhalten, hier gemäßigt bremsen!



Auch wenn sie nur schwer spielbar ist, die Cockpit-Kamera hält in den verschiedenen Autos einige Überraschungen wie hier die Joystickkamera bereit.

DER BLICK INS NETZ

Unter der Internetadresse http://www.sci.co.uk/carmageddon/index.html findet sich der offizielle Server der Carmageddon-Programmierer SCI, eine gut gepflegte Seite mit täglichen News, Tips und einigen neuen Autos zum Downloaden. Bunter und noch informationsreicher sind die privaten Homepages zum Thema Carmageddon, mittlerweile sehr zahlreich vertreten und zum Carmageddon Web-Ring zusammengeschlossen. Interessante Einstiegsseiten finden sich unter http://www.carmageddon.com, http://ds.dial.pipex.com/david.gawith/karma.shtml oder http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/3025/carma.html, Hier gibts u. a. neue Autos, Streckeninfos, Cheatcodes, Demodownloads, Fragen zu den Autoren des Spiels, Tips und Tricks im Kampf um Punkte und Streckenerfolge und vieles mehr. Außerdem gibt es beinahe unzählige Patches, die es erlauben, die Daten in 138 Carmageddon zu manipulieren.



CARMAGEDDOO SPIELETIPS

100 müssen Sie den Sprung dort fe, da dort viele Extrapunkte plaschon angehen.

29. Strandspazierfahrt:

An der Kustenstraße befinden sich besonders viele Androiden auf den Berghangen, also nichts wie rauf. Ansonsten gibt es viele Moglichkeiten, die gegnerischen Fahrzeuge über die Leitplanken zu "donnern".

30. Operation Wüstensturm:

Sprungschanzen, "Fallen" Sie gleich rechts herunter in die Tie-

ziert sind.

31. Rempelei an der Rampe:

Zwar gibt es hier nur zwei Checkpunkte, doch diese müssen gleich 15 mal durchquert werden. Also wieder Roboter einsammeln.

32. Dachdeckers Alptraum:

Polizisten en masse. Versuchen Sie besser, den stark gepanzer-In der Wüste gipt es viele ten Polizeiautos aus dem Weg zu gehen. Sie haben fünf Runden mit fünf Checks zur Verfügung.

33. Stadtsanierung:

Gleich zwölfmal müssen die vier Checkpunkte im Geschäftsviertel abgespult werden. Ist Ihnen das zuviel Aufwand, konzentrieren Sie sich auf die zahlreich vorhandenen Androiden.

34. Brutalo Beach:

Im Nationalpark haben Sie zwölf Runden Zeit, dem Gegner den Garaus zu machen. Fahren Sie zu Beginn nicht rückwärts, denn da wartet schon ein netter Polizist auf Sie und Ihr Auto. Stürzen Sie

in die Tiefe, finden Sie übrigens viele Kühe, um Ihre Zeit aufzupolieren.

35. Rinderwahn:

Die Zeit für die 15 Runden ist sehr knapp, also Rückwartsgang einlegen und so viele Robots wie möglich erwischen. Nehmen Sie das Rennen erst auf, wenn Sie mindestens vier Minuten Zeit "angesammelt" haben. Den Rest holen Sie sich auf dem Kurs.

Thorsten Seiffert





Earth 2140

Mit dem Hex-Editor verändert man die jeweilige Save-Datei saveX.dat je nach gewählter Seite an den folgenden Offsets:

13E4-13E6 in ff ff ff

0A90-0A92 in ff ff ff 0A94-0A96 in ff ff ff

13E8-13EA in ff ff ff Dadurch erhält man jeweils ca. 16 Millionen Geldeinheiten auf sein Konto.

Jorn Bünemann

X-COM: Apocalypse

Cityscape:

Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man bei gedrückter ALT-Taste "ufo cheat" eingeben. Dann sollte das Spiel mitteilen, daß der Cheatmodus aktiviert wurde.

Alt Keypad + Alle Gegenstände Alt 0 1 2 3 4 5 6 7 Dimension wird geändert Alta Autosave AN/AUS Alt b Basis-Mission Alt c UFO stürzt ab Alt d Karten-Cheat Alt f Basis-Cheat Test der Aliens Alt a 100.000\$ Alt m

Alt n Zeigt an, wie viele Aliens in einem

Gebäude sind

Projekt ist fertig erforscht Alt p

Alt q Alles kann produziert werden AN/AUS Alles kann erforscht werden AN/AUS Alt r

Overspawn Ait s

Apocalypse Mission Alt t

Alt v Ufopaedia komplett AN/AUS

Altx Jedes Fahrzeug Alt z Alle Tube Connections Alt Esc Cheats werden ausgeschaltet

Tactical:

Alt k

Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man bei gedrückter ALT-Taste "tac cheat" eingeben. Dann sollte das Spiel mitteilen, daß der Cheatmodus aktiviert wurde.

Alt f Lautstärke hoch Alt a Lautstärke runter Alt h Verstecktes Terrain AN/AUS Alti Gott-Modus AN/AUS

Alle Feinde werden getötet Altr Zähler

Alt t Trainings-Modus

Alt v Versteckte Einheiten anzeigen

Alt w Keine Schwerkraft

Alt Esc Cheats werden ausgeschaltet

Vermeer

Wenn Sie eine Plantage gebaut haben, klicken Sie auf den Plantagen-Bildschirm, Hier wählen Sie den Button "Verkaufen" an. Jetzt klicken Sie auf Ihr Haupthaus und klicken bei der Sicherheitsabfrage NEIN an. Das Geld wird Ihnen trotzdem gutgeschrieben. Das Ergebnis sehen Sie aber erst, wenn Sie den Plantagenbildschirm wieder verlassen haben. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen.

Wenn Sie sich die Wallstreetinfos oder die Informationen über die anderen Mitspieler nicht jeden Monat leisten können, fahren Sie einfach in die jeweilige Stadt, markieren alle Mitspieler/Wallstreet-Infos und sehen sich die benötigten Informationen an. Wenn Sie jetzt dem Detektiv befehlen, die Mitspieler nicht mehr zu überwachen und die Markierungen bei den Wallstreetinfos entfernen, wird Ihnen nichts berechnet. Frank Kienast

Formel 1

Man beginnt ein Rennen mit dem Analog-Joystick und fährt ein wenig. Dann geht man mit ESC ins Konfig-Menü und stellt auf Tastatur um. Nun ist das Auto plötzlich zu einer "Mehr-als-600 km/h"-Rakete geworden. Wenn man jetzt die Spoiler noch auf maximalen Anpreßdruck stellt, kommt man in Geraden auf über Mach 2! Fabian Morck

Dungeon Keeper

Mit diesem etwas aufwendigen Cheat sollten alle Geldprobleme der Vergangenheit angehören, Kopieren Sie das gesamte Verzeichnis "KEE-PER" von der CD auf Ihre Festplatte. Im Verzeichnis "LEVELS" finden Sie TXT-Dateien (map00001, map00002 usw.). In jeder dieser Dateien findet sich eine Zeile START_MONEY. Hier kann man das Startkapital abändern. Sie sind dabei grundsätzlich PLAYERO. Jetzt installieren Sie das Spiel aus dem Verzeichnis auf der Festplatte und können sich ab sofort über den Geldsegen freuen. **Andreas Eichhorn**

F-22 Lightning II

Um in der Luft nachzuladen, muß man bei der amerikanischen Version von F22-Lightning II nur die Tastenkombination Strg, Alt, Shift und Einfügen drücken (nicht auf dem Keypad!). In allen anderen Versionen Maria Lochhamer drückt man statt Einfügen F2.

MDK

In MDK drückt man auf F1, um in den Hilfebildschirm zu kommen. Hier kann man die folgenden Codes eintippen. Mit ESC oder Enter kommt man wieder ins Spiel. Da es einige verschiedene Versionen von MDK gibt, funktionieren nicht alle Codes bei jeder Version.

Zielsuchende Granate biggrenade healme Maximale Gesundheit Dummy

holokurtisfun iliketolob Mörser ineedabiqqun Gattling Selbstmord makemefull Gesundheit masterblaster Gattling

nastyshotthanks Zielsuchende Granate

Wirbelsturm tornadoaway twistandshout Wirbelsturm

Um unsterblich zu werden, muß man mdk95.exe in einem Hexeditor öffnen und die folgenden Offsets abändern:

76487:29 90,76488:C2 90

Anna Harpf

Ludwig Storner

CHASM

Drücken Sie im Spiel die BACKSPACE-Taste und geben Sie die folgenden Codes ein:

NEW Startet neues Spiel	
RESTART Startet den Level neu	
QUIT Beendet das Spier	
RECORD Nimmt eine Demo auf	
STOP Stoppt die Aufnahme bzw. die Dem	0
START Startet den Levet neu	
PLAY Startet die aufgenommene Demo	

KEYS Alle Schlüssel WEAPON Alle Waffen INVISIBLE Unsichtbarkeit ARMOR 200% Rüstung AMMO Neue Munition NEXT MISSION Nächster Level

André Worms

Fortsetzung aus der letzten Ausgabe

Heroes of Might & Magic II

riigiic ariagic 11	23 Green Dr
	24 Red Drag
LISTE DER TROOPS	25 Black Dra
Knight Troops	
00 Peasant	Wizard Troops
01 Archer	26 Halfling
02 , , Ranger	27 Boar
03 Pikeman	28 Iron Gold
04 Veteran Pikeman	29 Steel Go
05 Swordsman	2A Roc
06 Master Swordsman	2B Mage
07 Cavalry	2C Archmag
08 Champion	2D Giant
09 Paladin	2ETitan
OA Crusader	

Barbarian	Troops
OB	Goblin

00,	4		B			7	٩	в	OODUII
OC.				4	,				0rc
OD.		,		,					Orc Chief
OE.					,	,		h	Wolf
OF.									Orge
10.									Orge Lord
11.		,	,						Troll
12.		,	,	4		b	,		War Troll
13.					ı				Cyclop

Sorceress Troops											
14 Sprite											
15 Dwarf											
16 Battle Dwarf											
17 Elf											
18 Grand Elf											
19 Druid											
1A Greater Druid											
1B Unicorn											
1C Phoenix											

Wa	ır	lo	ŀĊ	k	T	r)(þ)5	
1F							۰			Griffin

20	a	4		4			,		9	Minotaur
21	9			ı		4	٠	۰	9	Minotaur King
22	۰	á	á		ь	ı	0	n		Hydra
23	9	4				4	r	v	ı	Green Dragon
24					v	,				Red Dragon
25		i	ě				v	à	į,	Black Dragon

Troops

27 .			9		9		+		÷	Boar
28				4	ø	à	ě	4	ě	Iron Golem
29.		P		4			1	ь		Steel Golem
2A.		,		ılı-		p	n			Roc
2B.			i		ı	,		,	,	Mage
20.	,		1	ı	p	ı	ı		ę	Archmage
2D.			á	4	á		h	6		Giant
2E .										Titan

Undead Troops

2F	a	4	a	a	4		ь			Skeleton
30	,		4	4				6	,	Zombie
31			9	4	ě	ě			v	Mutant Zombie
32	۰	4		1	r	ě	,	6		Mummy
33	٠	à	á				h			Royal Mummy
34	6		4		+				,	Vampire
35	å	p		0	ě	á	b	b		Vampire Lord
36					ı					Lich
37	,						4		b	Power Lich
38				à		4	4	4		Bone Dragon

Verschiedene Truppen

39.	4	4					Rogue
3A.							Nomad
38.							Ghost
30.							Genie
3D.							Medusa
3E.							Earth Elemental
3F .				4	4		Air Elemental
40.			٠				Fire Elemental
41.		4					Water Elemental
FF							Leer

Marco Schmidt

(Fortsetzung in der nächsten Ausgabe!)

Hint Shop Librangshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Beste lannohme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit





Wir führen über 400 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesomtliste an-

Versandkosten (Inland)

Per Machinahme nur 9 DM Por Vindrosso aur & DM

(Ausland) Per Verkasse nur 12 DM

Distributor für die Schweiz

AHA CD-ROM Spiele - Postfoch

Sie finden uns auch im Internet http://www.vo.lu/Hint-Shop Distributor für Österreich Kornfeld OEG - Oberlogerstr. 16

Pro Lösung nur 14,80 DM. Pro Sammeiheft nur 19,80 DM. 3 Skolls and Ace Yenture Golden Gate Killer 7th Suesic 1 th Hour & E Indiana Jones 3 and 4 Jagged Alitance 1 and 2 lawers of Ozorla Koimo, Alian Virus, Burn C. King's Field King's Quest 1 bis 7 ((a)

DvarBlood

Pandora Akte, Die

Phantalmayoria and 2 Police Quesi SWAT

Realms of the Haunting

Rendezvous im Weitrpum

Sam & Mex and Vollgas

Resident Evil

Riddle of Moster La

Alla Lösungen inkl. Plane, Hotline-Service and 24 Std. Service.

Aljen Trilogy Atona in the Dork 1 3 (SH) Amber, Shine & Chronomo. Anvil of Dawn Ark of Time Atlantis-Das sogenhofte Ab. Knights of Xentor Bod Majo Keala Jumaur Bophomets Fluch Kyrondia 1 bis 3 (SH) Baznoka Sup Innés of Jone 1 Last Express, The Blazing Diagons Lighthouse Changles of the Sword Little Big Adventure Command & Conquer 1 Last Vikinos 2 Maniat Mansian 1 und 2 (8C) Ausnahmezustend Command & Conquer 2 MDK Mankey sland and Z

C&C ? Gegenang it Cybenn 1 + 2 & Wetlands D" Everation & Blown Aw. Down in the Dumps Diable Dig, The Diskworld and 2 Orogon Lore 1 oder 2 Dungeon Moster 1 ader 2 Elder Scralls: Daggerfall Excelbul 2555 A.D. Eade to Block Frankenstein-Through J. Eyes Gobriel Knight 1 and 2

Händleranfragen

3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4 1100 Wien - Tel/Fax: 0222 689755-0/-1

Secrets of the Luxor Shedock Holmes 1 and 2 Shivers Simon the Socreter 1 and 2 Soul Blode Spots Quest 1 bis 6 (ie) Stadt der verlorenen Kindor Stor Trak Fund 2 (SH) Star Trek DS9 Harbinger Stor Trek - T.N.G. - "A.F. U. Stonekeep Leisure Suit comy 1 7 (Je) Sulkader Syridicate Wo Tallsman & Impetium Roma Telukan 2 & Barria Areno T 2 Thunderscape Time Composido Time Gate 1 Knights Chase Mummy-Tomb of the Phongs Myst, Nactrapolis, Lost Eden Tomb Rosday Touché 5 Musiketie Ultimo 7 Tell 182 + Force Littena B. Pagan Wordeft 1 + 2 & Expan (SH) Privateer und Reboi Assault Roventaft 1 + 2 & Menzober Wing Commander 384 (SH) Wizordry & und 7 Wizordry Adventure: Namesis Zork Namesis/ Return to Zor

Tel. 09674-1279 OKAY SOTT T-Online: Okay# eMail: Okay# of the review #401 Am Graben 2 92557 Weiding August Knüller: **ANSTOSS 2** DV 69.90 JEDI KNIGHT angl. 79,90 LITTLE BIG ADVENTURE 2 DV 73,90 BESTSELLER T Dungson Keeper
COMANCHE 3 0
Wet The Saxy Empire
Farth 2 140
Der Industriegigens
Ofteme Hospital
OUTLAWS
Pro Finball-Timeshack
DX-Wing vs. Tiefighter
D Formal 1 DV 72,90 DV 72,90 DV 76,90 DV 37,90 DV 73,90 DV 73,90 DA 72,50 DA 67,90 DA 72,50 DV 85,90 LOW BUDGET REDIX (Exclus)

Bastell of the Katherine Report of Abbasis above to the second of the . 180 S god ard 46 Wasson catalica 2 name Militara 4 S NO 45 BAN DIN 2 would fire allowers
real & Nove 104th
aropyano POWERPLUS
Count has JE 25,80 Sterre ORIGINALS JE 22,00 Date of Knoph in interior & Common Chair of Chai EA CD-Rom Classics in sin Garrieri Bardoore And Funsoft Classic on CO JE 31 80 JE 24 80 JE 24 80 38 80 JE 21 80 SOFTPRICE CASH & CARRY Collection # 29.90 HARDWARE Tamagotchi SHINCHAN 39.90 D-Info 97 37.90 Print Artist 4 0 36.90 Kai's Photo Soap 81,90 PlayStation 289, NINTENDE 64 298

CH Force FX

DURCHGESCHÜTTELT



Spiele werden von Jahr zu Jahr immer realistischer: Plötzlich spüren Sie in der Hand den Rückstoß Ihrer Kanone, oder Sie verlieren auf einer unebenen Piste auf einmal die Kontrolle über Ihren ausbrechenden Wagen spätestens seit der letzten E3 in Atlanta ist Force Feedback in 142 aller Munde.

H Products gehört zu den Pionieren der neuen Techno-▶logie und bringt mit dem Force FX in Deutschland den ersten Force Feedback-Joystick auf den Markt. Ziemlich klobig kommt das Ding daher und verlangt neben dem üblichen Gameport auch noch nach einer freien seriellen Schnittstelle und einem eigenen Stromanschluß, der die im massigen Fuß verborgenen Elektromotoren versorgt. Letztere sind dazu nötig, um bei Spielen, die an das I-Force-Standard-Protokoll angepaßt sind, Kraftimpulse auf den Joystick zu übertragen. Sie ermöglichen Effekte wie plötzliches Rucken (jolt), Schlagfolgen (buffeting), Vibrationen in x- und v-Richtung und gerichtete Gegenkräfte (vector force) und machen die Auswirkungen von Sprungfedern oder die Folgen des Drucks auf einen Auslöser spürbar. Trotz der neuen Technologie bleibt der Force FX abwärtskompatibel und läßt sich auch bei Spielen ohne Force Feedback problemlos einsetzen. Der Griff des Force FX wurde dem F-16 Falcon-Steuerknüppel nachempfunden. Er bietet zwei Coolie-Hats sowie fünf nicht unbedingt sehr ergonomisch angebrachte Feuerknöpfe und läßt sich mit zwei Stellrädern im Fuß beguem justieren. Leider werden nur Spieler mit ausgesprochen großen Händen den Umgang mit dem Force FX komfortabel finden, und Linkshänder bleiben aufgrund der etwas ungünstigen Button-Anordnung sowieso außen vor.

Eine Frage der Ergonomie

Erfreulich unkompliziert verläuft die Installation des Joysticks unter DOS: Die mitgelieferte Kalibrierungs- und Testsoftware erkannte den Stick auf Anhieb und sorgte mit einer Demonstration der möglichen Effekte schnell für das erste Ana-Erlebnis: Mit Hilfe eines virtuellen Gummibandes schleudern Sie einen kleinen Ball durch die Gegend und können so beispielsweise den Impuls beim Abschlagen, die Schwerkraft, Fliehkräfte und sogar die mehr oder minder straffe Beschaffenheit des Bandes realistisch nachvoltziehen.

Windows 95 hingegen wird von CH zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch etwas stiefmütterlich behandelt: Zwar enthält die beigelegte Diskette auch einen Treiber für dieses Betriebssystem, wartet jedoch nicht mit einem benutzerfreundlichen Setup-Programm auf - der Spieler muß hier schon den Weg über die Systemsteuerung gehen. Als gravierender Nachteil erwies sich außerdem, daß sich der Force FX unter Win95 erst installieren ließ, nachdem die Treiber anderer Joysticks und Gamepads entfernt worden waren.

Gute Performance

Noch muß man die Spiele-Titel, die Force Feedback unterstützen. fast schon mit der Lupe suchen. Wieder einmal übernimmt hier u. a. Interplays Descent II die Vorreiterrolle, das bereits ab der Version 1.1 mit der neuen Technologie zusammenarbeitet und damit noch weiter an Attraktivität gewinnt. Es ist lediglich nötig, die Kommandozeile zum Start des Programms um einen kleinen Zusatz zu erweitern, und schon nimmt die Ballerei für Sie im wahrsten Sinne des Wortes handfestere Formen an. Sie haben sogar die Möglichkeit, die Stärke der Impulse, die vom Joystick auf Ihre Hand wirken, individuell einzustellen.

Das Spielgefühl, das CHs Force FX-Joystick bei Descent II vermittelt, kann rundum überzeugen: Gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden mit starkem Geg-

CH FORCE FX: DATEN

- Force Feedback-Joystick nach dem I-Force-Standard
- 6 integrierte Force Feedback-Effekte (jolt, vector force, x & y vibration, spring, button reflex, buffetting)
- alle Effekte in Stärke, Dauer, Richtung und Wiederholrate individuell einstellbar
- 2 4-Way-Coolie-Hats, 5 Feuer-Buttons, Trigger & Trim-Funktionen
- kombinierbar mit CH Pro Throttle
- abwärtskompatibel zum CH F-16 Combatstick
- Treiber für DOS und Windows 95
- Preis: ca. DM 349,95

PC ACTION 9/97

CH FORCE FX HARDWARE



Optisch nicht sonderlich ansprechend, aber dennoch effektiv ist das Force FX-Testcenter, mit dem Sie Ihren Joystick prüfen können.

neraufkommen werden Sie ganz schön durchgeschüttelt, und der fein abgestufte Rückstoßeffekt beim Aufschießen von Türen mit unterschiedlich starken Geschossen kommt sehr gut zur Geltung. Trotz aller Ruckelei reagiert der Stick jedoch sehr sensibel auf Ihre Eingaben, so daß trotz allem noch überaus genaue Flug- und Zielmanöver möglich sind.

Sicherlich muß man erst abwarten, bis eine ausreichende Anzahl von Force Feedback-Spielen auf dem Markt ist, bevor man ein endgültiges Urteil über die Leistungsfähigkeit des CH Force FX fällt. Der erste Eindruck macht jedoch auf jeden Fall gehörig Lust auf mehr - wer einmal die Vorzüge eines Force Feedback-Sticks erlebt hat, möchte diese Erfahrung auch künftig nicht mehr missen.



Anhand von Descent II aus dem Hause Parallax Software verschafften wir uns einen Eindruck vom bemerkenswerten Handling des CH Force FX.



Mit dem unscheinbaren Demo-Programm, das auf der Treiber-Diskette enthalten ist, können Sie erste Erfahrungen mit den erstaunlichen Fähigkeiten des Herbert Aichinger Force FX sammeln.

FORCE FEEDBACK-SPIELE

Die Zahl der Force Feedback-Games wird in den kommenden Monaten rapide ansteigen. Wenn Sie sich genau über die aktuellen Entwicklungen und neue verfügbare Patches informieren wollen, sollten Sie im Internet einmal

http://www.force-feedback.com in Augenschein nehmen. Die folgende Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

AH-64A Cart Precision Racing Descent II Fighter Duel SE Flight Simulator 98 Flying Nightmares 2 Jet Fighter III **Need for Speed SE Outlaws** Red Baron 2 Rocket Jockey Silent Thunder Unnecessary Roughness Eidos Int. Microsoft Parallax Studios Philips Media Microsoft Eidos Int. Mission Studios Electronic Arts LucasArts Sierra Rocket Science Sierra Accolade

in Planung in Planung verfügbar verfugbar in Planung verfügbar verfügbar verfügbar in Planung verfügbar in Planung verfügbar verfügbar



HARDWARE GEFERENZER

D-Writer Produkt		Hersteller	Pr	ers S	Stand	Wertung	. (Herstelle
pitzenklasse CO-R505	THE STATE OF	TEAC	109	8,- N	Mas 97	82%	Referenzidasse Maxi Sound 64 Homestudio	- Allie	Guillemo
berklasse	- APTONOM						Maxi Sound 64	F NAMEDIAN	Guntemo
Spressa 960 Super Store 6020	OBT.	Sony Hewiett	798,- (inter		Apr 97	77%	Maestro 32/96		Terratec
·			.049,- (intel .049,- (extel		Apr 97	73%	Absolute Spitzenklasse ASB 64 Wave Pro 4D	PEACITE	Ad.ib
CDD 2600		Philips	798,- (inter	rn) A	Apr 97	72%	Tropez Plus	PRESERVE	Turtle Be
Mittelklasse Dual Port CDR-2-4		Freecom 1.	.472,- (exte	rn) A	Apr 97	68%	Soundblaster AWE 64 Gold		Creative
CR-2600 TE		Mitsumi	790,- (inter		Apr 97	65%	Spitzenklasse		C
							Soundscape Elite Ultra Sound Extreme		Ensoniq Gravis
Monitore							Soundblaster AWE 64 Gold		Creative
Produkt Referenzklasse		Hersteiler	Preis		Stand	Wertun	O'DEI RAMANE		
Multisync P750 (17")	CMPT	NEC	1,999,-	Ī	Dez 96	94%	Maxi Sound 32 Wave FX TBS 2001		Guillema Turtle Be
Diamond Pro 87 TXM (17")		Mitsubishi	1,728,-		Dez 96	92%	Ultrasound PnP Pro		Gravis
Flex Scan T57S (17") Absolute Spitzenklasse		EIZO	1.999,-	[Dez 96	91%	VIVE 90		Ensome
Highscreen 17D (17")		Vobis	1.399,-	(Dez 96	87%	Hypersound 32/1 Wave Mittelklasse		Pearl
Multiscan 20 sfII (20")		Sony	2 899	f.	Dez 96	87%	Pinnacle		Turtle Be
2185XE (21")	PRETCO	CTX	5 544	[Dez 96	85%	Ultrasound PNP Pro		Gravis
Spitzenklasse Vision Master 21 Pro (21")		liyama	2,595,-	- 1	Apr 97	84%	Mega Wave Gold		Pine
Multiscan 17sfII (17")		Sony	1,599,-		Dez 96	82%			
Oberklasse					0	700	Joysticks		
Syncmaster 17GLsi (17") Studioworks 78T (17")		Samsung Goldstar	1.699,-		Dez 96 Dez 96	78% 77%	Produkt Absolute Spitzenklasse		Herstella
17 MVX Pro2 (17")	DOTT I	Hitachi	1,198,-		Dez 96	77%	Eagle Max		Actiab (F
Vision Master 17 (17")	Maria	Tiyama	2.495,-		Apr 97	75%	Firebird 2	MATERIAL	Gravis
							Spitzenklasse '		Quick 5h
3D-Grafikkarten	_				-		Squadron Commander F-15E Talon		Suncom
Produkt Referenzklasse		Hersteller	Preis	Stand		Wertung 3D (2D)	F-16 FLCS		Thrustma
Monster 3D	THE SHIP	Diamond	449,-	Jan 97		96% ()	F-16 Combat Stick		CH Produ
Righteous 3D	Line	Orchid	499	Jan 97		95% (,	Oberklasse Thunderbird		Gravis
Apocalypse 3D Absolute Spitzenklasse		Videologic	380,-	Jan 97		90% (Acemaster 18 MX-830	nacic up	Saitek
3D Blaster PCI		Creative Labs	449	Jan 97		85% (78%	PC Terminator	No. 1 P. S. L.	Logic3
Spitzenklasse							SV 241 PC Flight Force Pro		Interact
Mystique	PRESSIO	Matrox	279,-	Apr 97		80% (89%	PC Dominator		Logic3
Oberklasse 3D Expression PV2TV	PEAU	ATI	329,-	Jan 97		76% (84%	Gamenads		
3D Turbo PC2TV	PRELID	ATI	499,-	Jan 97		57% (81%			Herstelle
Mittelklasse						,	Referenzklasse		716134444
Victory 30 Stealth 3D 2000		Elsa Diamond	329,-	3an 97 Nov 96		63% (81% 63% (81%	do epad i o	PINETS-TO	Gravis
Media 3D		Mira	349,-	Nov 96		60% (78%			Gravis
							PC Powerpad Pro		Interact
2D-Grafikkarten	-					_	Megapad XII	Mean	Saitek
Produkt		Hersteller	Pret	15 !	Stand	Wertun	PC Master Pad		Joysoft Logic3
Referenzidasse Lightspeed 128 Video	PLANE	STB Systems	340		Sep 96	94%	Oberklasse		LUGICS
Grafix Star 600	CHINE	Videologic	299		Sep 96	92%	PC Explorer Pad		Logic3
Spitzenklasse							Thunderpad		Logitech
Gala Vision 64 Oberklasse	PRETAIL	Gala Multimedi	a 199	j=	Sep 96	80%	Oread PC Powerpad		Alfa Dat Logic3
Silverstone		Pine	120	i,- !	Sep 96	79%	t o your pare		
Winner 1000 Trio/V		E.sa	298	_	Sep 96	76%	Lenkräder und Pedale		
Powergraph 64 V		STB Systems	215	e !	Sep 96	76%	Produkt		Herstell
Mittelklasse Graphics Blaster MA302		Creative Labs	299		Sep 96	66%	Referenzklasse		2/0
9 FX Motion 331		Number Nine	369		Sep 96	66%	F1-Sim Formula T2 (L+P)	ETATIO	Zye (Pro Thrustm
Phantom 64		Genoa	150		Sep 96	60%	Absolute Spitzenklasse	A SERVICE	. AL MALIII
							Pro Pedals (P)		CH Prod
CD-ROM-Laufwerke		Marita			C.L.	ha	Spitzenklasse Grand Privat / 1		Thereber
Produkt Spitzenklasse		Hersteller	Prei	15	Stand	Wertun	Oberklasse		Thrustm
(DR 8130	PEASIN	H tach	248		Ma 97	82%	Pella's (P)		CH Prod
DR-A12x	E-Statement .	Pianeer	285		Mai 97	81%	Much Carrestation (L+P)	Liniar	Pear.
Oberklasse CD 5165		Total			Mary Co.	70,000			
CD-516E CDU 511		Teac Sony	299 298		Mat 97 Mat 97	78% 77%	30 Controller		
CDR-1600		NEC	249		Mai 97	75%	Produkt		Herstell
XM-6002B		Toshiba	298	-	Mai 97	74%	Referenzklasse SpaceOrb 360	PCA-10	Spacete
FX(140) Mittelklasse		M tallmi	298		Mai 97	7 3%	Spitzenklasse	E MARIE DE	phanere
FX120		Mitsumî	269) _{pre}	Mai 97	67%	Wingman Warrior		Logitec
		CO CHARMENTO	693	y.	. 141 37	M1.10	Oberklasse		Manager
SCSI-CD-ROM-Laufwerke							Sidewinder 3D		Microsol
Produkt Oberklasse		Hersteller	Рте	15	Stand	Wertun	Schubregler mit Waffenkontrol	Lsystem	
PX-83CS		Piextor	650),-	Nov 96	66%	Produkt	J	Hersten
CDR-1410		NEC	349		Nov 96	61%	Referenzklasse	Dr Jane	
							F-16 TQS Absolute Spitzenklasse	EMPFERUM	Thrustm
DVD-Laufwerke (Leistung l	beim Lesc						Pro Throttle		CH Prod
Produkt		Hersteiler	Pre	15	Stand	Wertur	9 Spitzenklasse		-111144
Mfttelklasse GD-1000		Hitachi	398	3 -	Mai 97	60%	Throttle		CH Prod
Standardklasse		CI-ERCHI	276	a1.	PSG1 37	0078	 Oberklasse Mark II Weapon Control Syst 	pm	Throeber
PC-Card DVD-ROM		Freecom	124	\$Z,-	Mai 97	53%	PC Flight Force FCS	PCANE	Interact
								PRINT	and the second

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertu	ng für
Referenzklasse				Spiele	Musi
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Mär 97	94%	85%
Maxi Sound 64	Gunlemot	339,-	Mär 97	90%	82%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Мат 97	90%	82%
Absolute Spitzenklasse					
ASB 64 Wave Pro 4D	Ad.ib	249,-	Mär 97	88%	80%
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Mär 97	87%	81%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	449,-	Mär 97	B5%	85%
Spitzenklasse					
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Mar 97	B1%	82%
Ultra Sound Extreme	Gravis	399,-	Mar 97	80%	72%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	329,-	Mar 97	80%	83%
Oberklasse					
Maxi Sound 32 Wave FX	Guillemot	249,-	Mär 97	78%	65%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Mar 97	77%	56%
Ultrasound PnP Pro	Gravis	299,-	Mar 97	76%	64%
VIVE 90	Ensome	199,-	Mar 97	75%	65%
Hypersound 32/1 Wave	Pearl	99,-	Mar 97	70%	40%
Mittelklasse					
Pinnacle	Turtle Beach	999,-	Mar 97	60%	95%
Ultrasound PNP Pro	Gravis	249,-	Mär 97	52%	43%
Mega Wave Gold	Pine	120,-	Apr 97	68%	42%

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertun
Absolute Spitzenklasse				
Eagle Max	Act.ab (Profisoft)	99,-	Mär 97	88%
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse	- Kara			
Squadron Commander	Quick Shot	169,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Surcom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Compat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 95	78%
Acemaster 18 MX-830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads				
Produkt	Hersteller	Prets	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse	112			
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Log1c3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	7.8%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nr. v 96	74%
Oread	Alfa Data	39,-	Nuv 96	720
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	7 (2%)

Produkt	Hersteller	Prets	Stand	Wertung
Referenzklasse -				
F1-Sim	Zye (Profisoft)	549,-	Mär 97	96%
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse	ALT:			
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pelas (P)	CH Products	120	Nov 96	7.8%
M _{in} h Carrestation (, +P)	Pear.	89	Nov 90	70%

Produxt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse SpaceOrb 360	Spacetec Spacetec	89,-	Nav 96	90%
Spitzenklasse Wingman Warrior	Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Sidewilder 3D	MICIOSOIL	110,-	1107 20	7070
Schubregler mit Waffenkontrolls	ystem	_	-	
Produkt	Hersteiler	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQ5	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse	Helikins			
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse				
Mark II Weapon Control Syste	m Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Faight Force FCS	Interact	79,-	Nov 96	70%

REFERENZEN HARDWARE

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
teferenzklasse	A 1000 CO 1000	10-97 AND 9572	Marie Control of	April 1980
OfficePorte 33.6	Microcom	333,-	Jan 97	94%
Microlink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
	Computime	249,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%
Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%
pitzenklasse	ALD STADE PHARMAGE	of Nava Care, or	(SOCIOTION)	IDENTIFORMS

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertund
Referenzklasse				
Mediamate Computer Speaker	Bose	598,-	Feb 97	93%
MA-20	Roland	450,-	Feb 97	92%
MA-8	Roland	179,-	Feb 97	91%
Absolute Spitzenklasse			10.00	10/2000
YST-M20 DSP	Yamaha	169,-	Feb 97	87%
SAM 45A	Quadral	229,-	Feb 97	87%
Dynamic Soundwave 240 3D	Trust	79,-	Feb 97	85%
MM45	Magnat	199,-	Feb 97	85%
Spitzenklasse	The Party of the P			
SRS-PC71	Sony	200,-	Feb 97	84%
Wavemaster 240	Escom	79,-	Feb 97	82%
Oberklasse		A BONG WELL		200 115 6
Creative Speakers SBS 380	Creative Labs	149,-	Feb 97	78%
Dynamic 180 Watt Aktiv	Pearl	129,-	Feb 97	75%
Soundsystem PS-56	Typhaan	79,-	Feb 97	74%
YST-M5	Yamaha	99,-	Feb 97	74%
SRS-PC51	Sony	120,-	Feb 97	74%
SB 280	Logic3	199,-	Feb 97	74%
SV 732 Aerospace Extreme	Dataiux	79,95	Feb 97	72%
Highscreen AX-1000	Vobis	69,-	Feb 97	71%
Mittelklasse	10 To	100000000000000000000000000000000000000	0.00	311
Dynamic Soundwave 20	Trust	39,-	Feb 97	69%
SB 225	Logic3	69,-	Feb 97	66%
SRS-PC21	Sony	55,-	Feb 97	65%

Creative Speakers CS 100	Creative Labs	39,-	Feb 97	60%
Soundbooster-Konsole	Pearl	99	Feb 97	60%
Unterklasse	Name and Address of the Owner, where the Owner, which is the Owner, which	water the same	100000000000000000000000000000000000000	
Soundsystem PS-102	Typhoon	29	Feb 97	56%
SV 810 Sound Link	Sound Link	59.95	Feb 97	54%

Produkt	PCACIDI	Hersteller	Preis	Stand	Wertund
Referenzklasse	F M P 7 E MANUE				
Acoustimass MM Speaker System		Bose	1,700,-	Feb 97	96%
Absolute Spitzenklasse	and the same	Marie Control			
SB 300		Logic3	399,-	Feb 97	88%
SV 725 Aerospace Beta		Sound Link	249,-	Feb 97	88%
Spitzenklasse			THE RESERVE		
MM60		Magnat	299,-	Feb 97	84%
Oberklasse		WANTED STATE		THE SHARE	
Dynamic Soundwave 10	00 3D	Trust		Feb 97	78%

Subwoofer				
Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse			THE RESERVE	PERSONAL PROPERTY.
SAM-SUB 100 WS	Quadral	498,-	Feb 97	92%
Absolute Spitzenklasse		THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN	All States	and the same
YST-MSW10	Yamaha	249,-	Feb 97	85%

DIE KLASSIFIZIERUNG				
Referenzklasse ab 90%	Oberklasse70%-79%			
Absolute Spitzenklasse 85%-89%	Mittelklasse60%-69%			
Spitzenklasse80%-84%	Unterklasse bis 59%			



Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem

besten Preis-Leistungs-Verhältnis.

EMPFEHL

Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungs-

stärksten Produkte einer Gruppe.

D281-Z D281-Z BESTELLEN PER INTERNET III BESUCHEN SIE UNSERE WEB! W. 80ftwarehouse Arehouse Arehouse 0281-25922 & 24985

BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN

Attp://www.softwareAouse.globvill.de E-Mail: softwarehouse@globvill.de

	-				_
3D Ultra Minigolf	DV	49,95	Harvest of Soula	DV	69,95
688I Hunter Killer	DV	74,95	Heroes of Might & Magic 2	DV	74,95
Atlantis	DV	74,95	Imperium Galactica	DV	74,95
Atomic Bomberman	DA	59,95	Independence Day	DV	74.95
Betrayal at Antara	DV x	79,95	Interstate '76	DV	69,95
Bundesliga Manager '97	DV	64,95	Jack Nicklaus Golf 4	DV	79,95
Comanche 3	DV	79,95	Jagged Alliance 2 Deadly Games	DV	74,95
Command & Conquer 2	DV	89,95	Jedi Knight (DF2)	EV x	74,95
Command & Conquer 2 Data	DV	29,95	Lands of Lore 2	DV x	89.95
Command & Conquer SVGA	DV	89,95	Little Big Adventure 2	DV	79.95
Conquest Earth	DV x	79,95	Lost Vikings 2	DA	64,95
Daggerfall	DV	74,95	Moto Racer	DV	79,95
Dark Reign	OV	89,95	Outlaws	DA	74.95
Demonworld	DV x	69,95	Pandemonlum	DV	74.95
Der Industriegigant	DV	69,95	PGA Tour Pro		LV.
Descent to Undermountain	DV x	79,95	Power Chess	DV	89,95
Diablo	DA	69,96	Pro Pinball - Timeshock	DA	64,95
Dominion	DV x	74,95	Resident Evil	DV	74,95
Dragon Dice	DV	74,95	Sean Dundee World Cup Soccer	DV	69,95
Dungeon Keeper	DV	74,95	Star Trek Generations	DV	79,95
Earth 2140	DV	49,95	Starfleet Academy	DV x	69,95
Ecstatica 2	DV	74,95	The Last Express	DV	79,95
Extreme Assault	DV	69,95	Theme Hospital	DV	74,95
Fallout	DV	69,95	Trash IT	DV	79,95
Fife Soccer Manager	DV.	69,95	UEFA Championship League	DV	69,95
Floyd	DV x	74,95	WET - The sexy Empire	DV	69,95
Formel 1	DV	89,95	Wipeout 2097	DV x	74.95
Formula Karts	DV	69,95	World Wide Soccer	DV	74,95
Guts 'n' Garters	DV x	69,95	X-Com: Apocalypse	DV x	I.V.
Hettrick WINS 1	DV	69,95	X-Wing vs. Tie Fighter	DA	74,95

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Euroscheck) Ab 250.-DM Softwarewert Portoffei Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr Wir berechnen 20.-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung

Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Genantpreiniste an Ill

softwarehouse

Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt) piese Anzeige beinhaltet Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel nur einen kleinen Auszug aus unserem Gesamtsortiment !!! Fax: 0281 - 23493



EBRITH

Deutsche Version x 79.95 DM





Jetzt

DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten, Angebote solange Vorrat reicht x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich

SPIELEINDEXI

SLIEFEINDEVE
600 /T) Huntar Willer a TEST
688 (I) Hunter Killer • TEST
Anno 1602 = VORSCHAU
Anstoss 2 • TEST
Anstoss 2 • TIPS
Atomic Bomberman * TEST
Baphomets Fluch 2 • VORSCHAU 40
Battle Isle IV:
Incubation • VORSCHAU
Beasts & Bumbkins . DEMOCD-ROM
Bug Too! • DEMO
Carmageddon • TIPS
Cart Precision Racing • VORSCHAU32
Chasm • TIPS
Close Combat 2 • VORSCHAU32
Comanche 3 • DEMOCD-ROM
Constructor • DEMO
D.O.G. • TEST89 Dark Colony • VORSCHAU22
Das fünfte Element • VORSCHAU36
Der Industriegigant
V1.05 • UPDATE
Der Industriegigant • DEMO CD-ROM
Der Industriegigant • TIPS
Diablo V1.04 . UPDATE CD-ROM
Dragon Dice • TEST88 Dungeon Keeper • TIPS96
Dungeon Keeper • TIPS96
Dungeon Keeper • TIPS140
Earth 2140 Money Editor • TOOL CD-ROM
Earth 2140 • TIPS140
Evidence • TEST89
F-16 Fighting Falcon • TEST72 F-16 • DEMO
F-22 Lightning 2 • TIP5
F1 Manager Pro • VORSCHAU38
F1 Manager Professional . DEMOCD-ROM
Fallout . DEMO
Flight Simulator 98 • VORSCHAU34
Flying Corps
Direct 3D Patch • UPDATE , CD-ROM Flying Saucer • VORSCHAU
Formel 1 a TIPS 140
Formel 1 • TIPS
Heroes of Might & Magic 2 . TIPS 141
Imperialismus • TEST58
Interstate '76 V1.08B
Direct 3D * UPDATECD-ROM
Jack Orlando • VORSCHAU50
KKND V1.2 • UPDATECD-ROM Lands of Lore 2 • VORSCHAU8
Little Big Adventure 2 • DEMO .CD-ROM
Little Big Adventure 2 * TEST66
Lords of the Realms 2
Ressourcen Editor • TOOL CD-ROM
Machine Hunter • TEST
Magic: The Gathering
Cheat Editor • TOOL CD-ROM
Magic: The Gathering V1.25 • UPDATE
МDК • ПРS
Meat Puppet • TEST
MechWarrior 2
Mercenaries V1.08 . UPDATE CD-ROM
Monkey Island 3 . DEMOCD-ROM
Monster Trucks • TEST
Montezuma's Return! • VORSCHAU38
No Respect • TEST
Outpost 2 • DEMOCD-ROM Pacific General • TEST80
Pete Sampras Tennis 97 • TEST
PGA Tour Pro . DEMO CD-ROM
Resident Evil • TEST
Seafight • TEST89
Shadows of the Empire . VORSCHAU .26
Soul Hunt • TEST
Super Bubsy • TEST
Swing * TEST82 Total Annihilation * VORSCHAU42
Vermeer • TIPS140
Voodoo Kid • TEST
Warlords 3 • DEMO ,
Warlords 3 • TEST
X-COM: Anncalynse • TIPS 106



Damit hatte nun wirklich keiner gerechnet, aber Technologie-Freak Christian M. muß sich ja immer sofort alles Neue unter den Nagel reißen: Diesmal war's ein Force Feedback-Joystick, der den PCA-Redakteur durch unsachgemäße Behandlung für einige Zeit ans Krankenbett fesselte.

Noch grinst er, der Herbert! Aber nachdem sein Kollege einen Außenbandriß erlitt, hält nun er die tückische Force Feedback-Technologie in den Händen. Mal sehen, wie seine mürben Knochen auf die Schockwellen reagieren. In Wirklichkeit war der Herr Müller ja auch mal wieder zu eifrig beim Basketballspielen.



bristian Müller

"Rollenspiele sind zwar nicht gerade mein allerliebstes Genre, aber wenn es sich um ein solches Mammutprojekt, wie Westwoods Lands of Lore 2 handelt, verfällt wirklich jeder dem Fantasyreich. Also: Gehabt Euch wohl Ihr edlen Recken!"

"Auf Wiedersehen Sommerloch- nein, vielleicht besser auf Nimmer-Wiedersehen. Was die E3 versprochen hat, beginnen die Hersteller noch etwas zögerlich einzuhalten. Diesmal fiel die Entscheidung zwischen Constructor, Anstoss 2 und Twinsens Odyssee schon schwer, doch es wird noch schlimmer - nein, besser!"



Herbo

erbert Aichinger

"Vor nicht allzulanger Zeit dachte ich noch, Force Feedback könnte eine ähnlich kurzlebige Angelegenheit werden wie damals die VR-Helme. Die ersten ausgiebigen Tests belehrten mich jedoch sehr schnell eines Besseren – nie mehr Descent II ohne Force Feedback!"

Alexander Geltenpot

"Wenn die Zukunft der rundenbasierten Strategiespiele wie Imperialismus und Incubation aussieht, schätze ich mich glücklich, hauptsächlich dieses Genre betreuen zu dürfen. Beide auf Ihre Weise innovativ und abwechslungsreich."



IN LETZTER MINUTE

DARK EARTH

Kalistos stimmungsvolles Action-Adventure unter der PCA-Rätsellupe.



NHL 98

Electronic Arts neuer Griff nach dem Stanley-Cup vor dem PCA-Kampfgericht.



AUSSERDEM...

Spieletips zu Constructor, F-16 Fighting Falcon, Warlords 3, Little Big Adventure 2, Betrayal at Antara, Imperialismus u.v.m.



Die nächste PC Action erscheint am 17. September

... die Schlacht geht weiter!



4 Jetzt einstellbarer Schwierigkeitsgrad

🖶 Neuer Soundtrack + Musik-Video (MP

Das Original Mouse-Pad EARTH 2140





MISSION

Das offizielle Lösungsbuch

Lösungen zu allen Missionen.

perfekter Einsatz der Waffensysteme,

Kampf um Ressourcen und und und...



ERPASST?

Der Strategie-Hammer!

SVGA Grafik, Stereo-

Sound, erstklassige KI,

netzwerkfähig und und und.

-Earth 2140 sollte jeder anspruchsvolle PC-Stratege auf der Festplatte haben.



Die "Earth 2140" Konkurrenten müssen sich ganz schön warm Computer

. Ouglität: GalT Preis-Leistung: GUT«

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

http://www.topware.com

